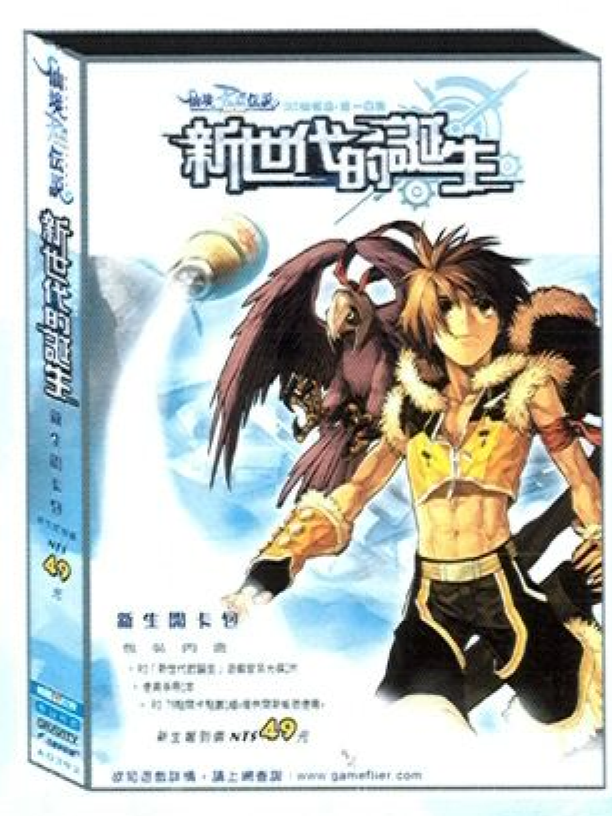


NO. 194 SWM
SOFT WORLD MAGAZINE
PC POWER Zine
軟體世界
每月10日出刊
2005 JULY
特價 99元
7月
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
開心玩遊戲 輕鬆拿周邊
看動畫 拿贈品第二波開跑
●曼迪傳播 精緻周邊32款
●神鬼制裁 有獎徵答 《神鬼制裁》遊戲10套
●三國連環炮 有獎徵答 《三國連環炮》遊戲10套
好康拿不完 寄回函拿遊戲
憑運氣 比手氣
9款原版遊戲大放送
活動區
贈品區
珍藏雪曼戰車紙模型
世紀爭霸2
世紀迷不可或缺的小品珍藏
152隻怪物資料看透透
三國群英傳online的別冊
收錄內腳、一般、戰士、術者4大屬性
怪物分佈、完全掉寶資料
全攻略
・遊戲破關全盤指引・
世紀爭霸2
十五個時代完全戰略指引
從蠻荒到未來一步一腳印
各時代科技列表完整呈現
間諜遊戲3 混沌理論
十大關卡終極戰術教學
進攻路線指南教你如何走
獨家間諜入門守則
洛克人X8
完整破台指引
帶你找出隱藏的神祕道具
BOSS戰 技巧大公開！
3款 超強作 攻略收錄
非專題
掌握重要訊息！必看！
2005年美國電子娛樂展
E3 全程報導
遠渡重洋第一手報導哈燒曝光
三分析次世代遊樂器平台 國爭霸的激烈現象
帶你見識E3展的誘人魅力！
軟體世界雜誌★暑假強檔完全收錄
仙境傳說格鬥版試玩主程式
線上遊戲王者 轉戰單機第一發
光碟精采內容
武俠群英傳MV首播
青春學園展示動畫
銀翼風暴Jets'n'Guns 試玩版
超首選
・萬人期待的強作・
武俠群英傳
全球首款的NRPG遊戲
豐富度宛如一部武俠大百科
雷神之鎚IV
二代中的可怕生物Strogg又來了
系列作品精采大回顧
風色幻想4～聖戰的終焉～/明星志願3
限極拉力賽/零度恐懼
封面★故事
仙境傳說 RAGNAROK BATTLE 格鬥版
哈遊戲
單機館・12款
幻想三國誌2/鬼影鎮/淘氣特攻隊
銀翼風暴/武田信玄2/限制區域
征服Honey/勇者泡泡龍大富翁
寵物趴趴GO……
東洋館・5款
喚醒的奇蹟 櫻華
戀愛學分至上 ぱすてるチャイムContinum
學生育成鉅作 卒業 Next Graduation
神祕的異界 塵骸魔京
SLG類型魔法大戰 魔女っ娘アラモードII ～光と闇のエトランゼ～
評遊戲
・遊戲採買終極指南・14款
世紀爭霸2/神喻外傳/迅雷先鋒/光榮武士
明星手札/極限賽車/前進柏林/萬獸之王
らぶデス～Realtime Lovers～
Tears to Tiara/不思議な第三惑星
/鬼神樂/絕對服從命令
超商・書店退書截止日期 94年09月10日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 07
封面設計/蘇執斐
Printed in Taiwan


鋼鐵之心
掌握新世紀的無限力量！
C 2005 Gravity Corp. All Rights reserved.
C & P 2005 Soft-World International Corp. C 2005 Gameflier International Corp.
欲知遊戲、活動及產品詳情，請上官網查詢
http://www.gameflier.com
虛擬寶物月月抽
在全省各大3C通路門市購買「新世紀的誕生」產品包，
憑 開卡包活動側標 或 月卡包包裝外活動貼紙 連同個人基本資料寄回智冠科技，
就有機會抽中 天使髮圈、小惡魔帽...等高級虛擬寶物喔！
6/30全新改版 首部曲磅礡上市！





## 新生開卡包

- ◆新世紀的誕生 RO遊戲安裝光碟二片/使用手冊一本
- ◆RO遊戲點數79點開卡點數一組〈僅供開新帳號使用〉

新生報到價 NT$49元

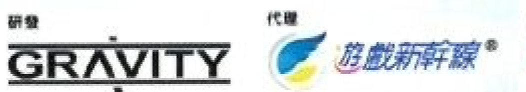
## 鍊金月卡包

- ◆新世紀的誕生 RO遊戲安裝光碟二片/使用手冊一本
- ◆GF RO專屬30天儲值點數一組〈僅限無限暢遊RO 30天〉
- ◆卡片全集口袋攻略一本

完整收錄183張全新卡片及改版新資料，助你成為RO卡片達人！

精鍊冒險價 NT$420元

研發 GRAVITY　代理




發行




## 遊戲新幹線校園特派員熱情招募中

遊戲愛好者涉足一流遊戲公司的第一步！加入就有獎不完的好康，
這絕對是屬於你的絕佳機會，還在等什麼！快來加入我們校園電玩特派員的行列吧！
詳情請上 http://www.gameflier.com/action/act20050520/index.html




成就
天下布武的夢想
● 欲知遊戲、產品、活動詳情，請上官網查詢 www.gameflier.com
● 遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考




—孫子兵法




超智能AI
不用上網也能玩















AMD Althlon ™ 64 處理器
戰地風雲2 最佳遊戲平台

憑遊戲盒內AMD酷卡抽獎回函，寄回活動地址就有機會得到
AMD Athlon ™ 64 3500+ 或 AMD Athlon ™ 64 3200+
共有三位幸運名額喔！

註：3500+一名 3200+二名

AMD

活動時間：94.09.31.止　回函請寄：北市基隆路二段149號10樓之四(戰地風雲2活動小組收)







# CONTENTS

JULY 2005



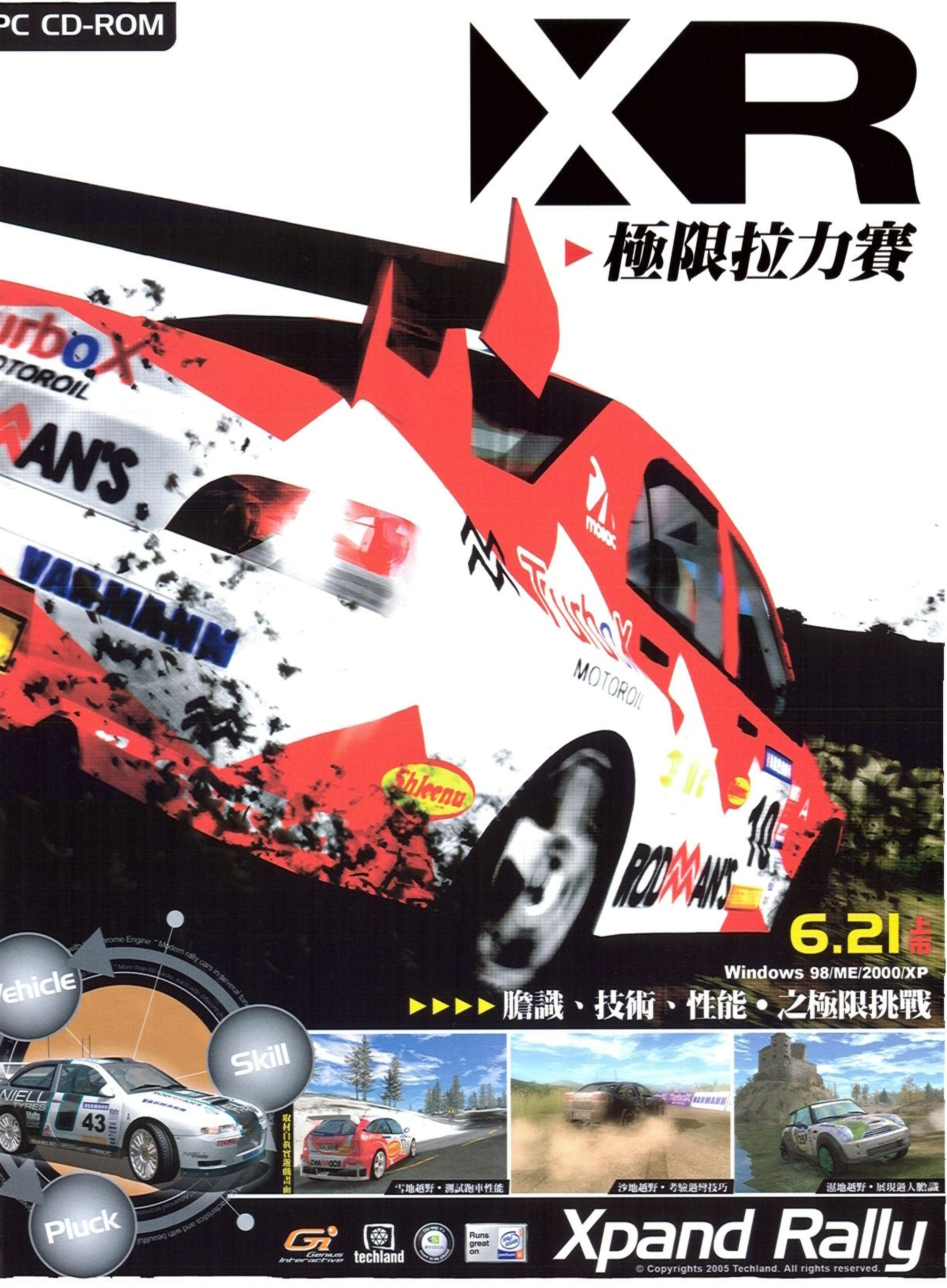










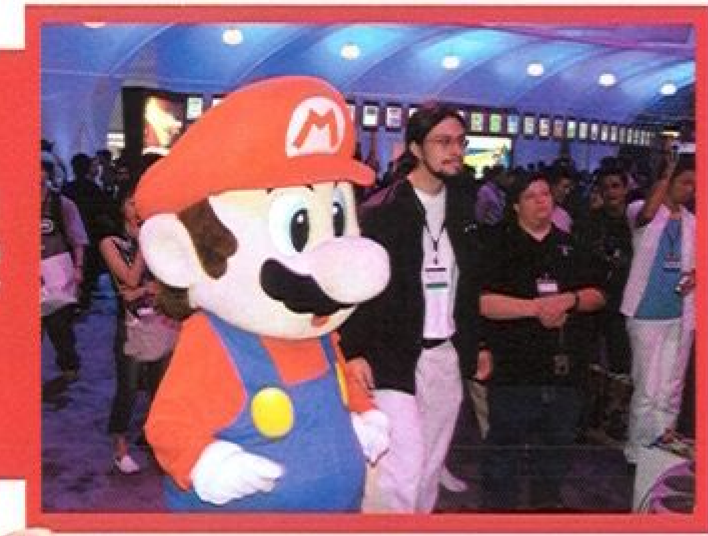


PC CD-ROM
XR
極限拉力賽
6.21上市
Windows 98/ME/2000/XP
膽識、技術、性能・之極限挑戰
Vehicle
Skill
Pluck
取材自真實遊戲畫面
雪地越野・測試跑車性能
沙地越野・考驗過彎技巧
濕地越野・展現過人膽識
Xpand Rally
Runs great on
techland
Genius Interactive
© Copyrights 2005 Techland. All rights reserved.

每月話題性企劃

# 搶先第一快

「非專題」





## 「評遊戲」 14款 遊戲採買終極指南







## [全攻略] 遊戲破關全盤指引








## 「騷主義」掌握街頭流行脈動



## 「硬底子」強化電腦的必備資訊





## 「其它單元」







# 編輯亂亂話



最近開始玩起比較冷門的策略遊戲，幾乎每天都沈迷在很複雜的戰術思考中，還不時抓抓頭髮，對頭髮日漸稀疏的我來講，真是很不好的事啊！不過啊，策略遊戲雖然在步調上略嫌沈悶、畫面上也較單調，但是其中包含的思考性以及邏輯性的運用，可是有其他類型遊戲都無法領略的樂趣的。害的我一直都停不下來.......唉，真是煩惱啊！

**連作夢都在想戰術的　小葉**



看到本期附贈的世紀爭霸 2 戰車 3D 紙雕，就想起二小姐曾經瘋狂做紙雕的那段日子，大家也可以上這個網站下載你想要的紙雕設計圖試做看看唷！（3D 紙雕模型網 http://www.3dpapermodel.com.tw/）

**曾迷到廢寢忘食的二小姐**




**紙雕圖**
**二小姐完全手工製**

本屆的 E3 大展焦點似乎都鎖定在三大 TV 主機身上，相形之下 PC GAME 頓時失色不少，也因為如此下一期的非專題將網羅多達 60 款的 PC GAME 新作全面性的報導，敬請期待！眼尖的讀者應該發現到在 7-11 所販賣的 193 期軟體世界，裡面附有一塊鈴鐺貓娘第一集的 VCD，接下來將會陸續搭售 5 期，讓讀者完整收藏 1 到 6 集的鈴鐺貓娘。霹靂布袋戲最近發表了第二部電影，應該在明年就會完成，而最新的《霹靂劍蹤》也進入尾聲，接替的是《霹靂兵燹》，《霹靂兵燹》最早是在 2002 年 7 月播映，故事講述著中原武林如何收服魔佛波旬的過程，新一部的《霹靂兵燹》相當然爾又是一場與魔界的生存之爭，不過這次是新魔界罷了！當兵燹再起，戰禍不斷，不是生存，而是無止的殺戮... ... ...

**還是期望劍子仙跡能繼續演出的　　富哥**



最近天陰陰雨綿綿，還常常下起嘩啦啦的大雨，雖然大雨讓小編的上班之路更加艱辛，但喜歡下雨的小編還是從中得到了不少樂趣哩！覺得天降甘霖，滋潤天下萬物的感覺真是太棒啦～呵呵。而且還會讓人懷念起小時候在雨中玩耍的情景，那般的無憂無慮啊～～（謎：想無憂無慮就不要再發呆了，趕快趕稿唄…）。不過大家出門一定要記得帶雨具喔，不然被大雨淋溼可就不好玩嚕～～

**在雨天激發出無限想像的　　堤筆犬兒**


發行人兼社長　王俊博
副總編輯　葉士豪
監　　製　李永治
主　　編　林家富
文字編輯　陳珊如　蔡欣蓓
美術總監　郭美玲
美術主編　呂淑瑛
美術編輯　張淑娸　趙麗雯　李麗芳
　　　　　陳建中　陳慧娟
日本特派員　黃詠麟
美國特派員　莊振宇

特約作家
發電姬　無辜羊　嚕小小　宇宙人　邪騎士
魯夫子　毛狗　金名志　酷梃　吉他手
貓咪企鵝　羽葉　勇者 AAA　莎琳娜　Rare
Magician　Jahvet　JABACO　Alerzart　Bishop
冷感　藍星鴨

訂閱查詢　07-8150988 轉 263 方惠玲
劃撥帳戶　智冠科技股份有限公司
劃撥帳號　41941885

廣告組　高雄 07-8151063 曾玉琴　穆雪芬　台北 02-26530566 轉 329 盧微昀　轉 331 陳宜臻

廣告營運中心　葛瑞德廣告　台北市基隆路一段 186 號 8 樓之 4　02-87872708

製版印刷　中華彩印
法律顧問　寰瀛法律事務所

發行社　智冠科技股份有限公司
通訊處　高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓
註冊地址　高雄市三民區民壯路 61 號 2 樓
代表線　07-8150988
傳真機　07-8151004



◎讀者服務信箱 swmqa@unochina.com



最有料的線上遊戲
土撥鼠遊戲網
www.gogogame.com.tw
台灣十六張麻將、梭哈、
四支刀、大老二等....
30款熱門線上遊戲
每月舉辦大獎賽
等你上線來挑戰!!
6月份舉辦麻將大獎賽
將送出總重3.8兩純金金元寶
與近百萬點的遊戲點數
名額有100名喔!!!
~遊戲光碟免費送~
請至官方網站登記索取
www.gogogame.com.tw
或直接來電04-23714038
由本公司客服人員爲您服務
用GASH楽點卡也能玩喔!!
點數卡哪裡買? >> 全家便利商店 光南大批發 每一日便利商店 加盟網咖(全省八百餘家)
U.I.T 互網國際資訊有限公司
WhoWant International Information CO.,LTD
客服專線:(04)2371-4038 傳眞專線:(04)2371-4047
e-mail: system@whowant.com.tw




# 都是評論惹的禍！

撰文／嚕小小

**某遊戲公司於日前正式宣佈今後不再提供他們發行的遊戲給某刊作為評論用。聽聞這個消息，甲特約難免悲中從來，因為他正等待著該公司發行在即的某款名作；而乙、丙、丁特約則扳著手指、心虛回想這事件的發生與自己是否有關？…是不是哪一次下重手給了慘不忍睹的分數或不堪入目的評語？**

有多少玩家會在意評論，將它們作為購買遊戲時的參考呢？以本刊的讀者群來說，相信比例還頗高。畢竟在每期雜誌中，評論的部分佔了不少篇幅，如果大家不喜歡它，那不是它早被停掉，就是本刊已為讀者所見棄。既然，這個單元始終存在，本刊又深受各位支持，那就證明遊戲評論在玩家心目中有一定份量。期待評論能以一目瞭然的分數和評語、鞭辟入裡的解說和批判，直指遊戲的短長優劣，是這些讀者們共同的心願，也是眾特約作家矢志達成的使命。然而，知易行難！在現實的壓力下，很難不做出某種程度上的妥協。

「媒體報導要秉持中立、客觀的原則」，這是所有大傳科系學生從踏入校園開始，就不斷被耳提面命的金科玉律。但是，越是專門性的媒體，與其報導客體間的依存關係就越大，這項原則也越難被貫徹。遊戲媒體與遊戲公司之間的糾葛，正是最佳範例。當媒體報導對企業形象或產品不利時，遊戲公司的主管們還能心平氣和、無動於衷嗎？君不知某遊戲公司老闆為甫發行的遊戲被評為兩根搖桿，憤而打電話找友刊總編開罵；某遊戲網站總編也曾為特約寫的評論，被請到某軟體公司喝茶，這都是業界茶餘飯後的八卦啊！

基本上，遊戲公司與媒體雙方都不想打壞關係。因為一旦造成對立，遊戲公司為向媒體方面表達憤怒，就會採取不提供資料或遊戲軟體、不配合活動和抽廣告等作法以示抗議。如此一來，便釀成三輸的局面。首先，遊戲公司會損失產品曝光的機會。其次，媒體會無法取得來自該公司的一手資料、軟體；或難以舉辦各種活動；或少去廣告收入。最後，讀者也會因此無法得知最新的消息資訊，沒有各種有趣的活動可以參加，更喪失許多拿贈品的好康機會。茲事還不體大嗎？所以，遊戲媒體多半會請特約作家在撰稿時，雖是秉公處理，卻別忘了留一線，讓大家好相見。當然，我們也曾聽說有特約將這項指示執行過頭，無論評什麼遊戲，一律 8 分到底。對於這點，我們不宜排除他使用的鍵盤，有其他數字鍵剛好全部故障的可能。

話說回來，關於某刊的這次事件該如何圓滿善後呢？依小小愚見，最好是某刊的總編大人去向該公司說明：「所謂『評論』這東西，原本就是發言者主觀的立論。隨著遊戲經驗不同、著眼點不同，甚至那陣子的心境和情緒變化，都可能影響玩者對遊戲的評價。關於這一點，我們都很明白，玩家也很清楚啊！所以，事實上他們並沒那麼重視遊戲評論。」之類的話。而為了讓這段話具有公信力，就請各位讀者在某刊的回函中表明自己是否信賴遊戲評論，讓某刊的總編大人能持數據佐證。不過，小小要提醒各位，如果寫「不信賴」，雖然某刊確可挽回僵局，與該公司重修舊好，但評論單元就顯得毫無存在價值，眾評論特約就可能要丟掉這份工作囉！（編按：某刊的這個事件在日前看似已經悄悄落幕了…）



Online
多樂米
DoReMi
www.mjgame.com.tw
麻將館
眞人對戰麻將!!!
精美的3D透視遊戲畫面
再加上輕鬆簡易的操作
營造出身歷其境的緊張
刺激感
多項好康活動
熱烈展開中!!!
爲回饋玩家熱情的支持，
凡名望等級達到 10 級者，
即可獲贈 T 恤一件〈價值
300元的高級純棉精緻 T 恤，非虛擬物品〉，
史上最強紙娃娃系統
很抱歉由於篇幅有限
無法將所有玩家的精采照片貼出
請上多樂米遊戲大廳欣賞
www.mjgame.com.tw
現正舉辦虛擬寶物贈送活動
趕快告訴大家
不然會沒朋友喔~
用GASH 楽點卡 也能玩喔!!
U.I.T 互網國際資訊有限公司
WhoWant International Information CO.,LTD
客服專線:(04)2371-4038 傳眞專線:(04)2371-4047
e-mail: system@whowant.com.tw



又有一款網路遊戲宣佈即將在最近結束營業了。從第一款將遊戲模式帶入全新紀元的《網路創世紀》、讓網路遊戲大鳴大放的《無盡的任務》、將網路遊戲光環放大到最極致的《天堂》，一直到目前衆多網路遊戲充斥的時代，網路遊戲只花了短短不到十年的時間，就讓遊戲内容做出非常驚人的進步，也讓網路遊戲的玩家比例宛如等比級數一般不斷往上攀升。但就像任何市場一樣，一旦商品的差異性難以突顯、或者遊戲公司與玩家間的預期出現落差，遊戲終究也將必須提早謝幕。但是謝幕之後呢？是不是一切就煙消雲散，永遠不再提起呢？別忘了，讓玩家開心也是遊戲公司所應該擁有的另一項重大使命。

●撰文／冷感

# 不是我的錯，我永遠都不會犯錯

你算得出來有幾款網路遊戲在《網路創世紀》之後收攤不再繼續營運了嗎（當然了，這款網路遊戲的長青樹不但還沒收攤，甚至還保有相當程度的產品品質）？老實說，筆者還真的算不出來。遊戲終止營運的原因實在太多，我們很難去歸納甚至做出分析。更何況終止的原因往往可能與遊戲公司所發出的正式聲明有所出，除非您是局内人，否則以外人、甚至玩家的角度來看，就算想破了頭皮、抓光了頭髮，也不見得能理出一個頭緒。但是身為局外人的我們，到底能夠從這些事件中看出什麼端倪呢？其中最明顯的可能就是遊戲公司經營企業的態度。

除了剛開始發跡的遊戲公司之外，大部分遊戲公司手下都不僅有一套網路遊戲，甚至有的遊戲公司專門只做網路遊戲的市場。在這樣的情況之下，除非是業者賴以生存的遊戲結束營運，否則企業的損失往往只會侷限在無傷整個企業正常運作的有限範圍裡。在這樣的情況下，企業是有能力處理結束營運後所帶來的損失的，無論是有形或是無形。但在面臨這種狀況的同時，有多少企業願意把有形的收入與無形的責任、顧客忠誠度放在同一個基準點來做為決策過程中的參考依據呢？這對與其他產業相比相對年輕的遊戲產業來說，則是一項極大的挑戰。沒有一款網路遊戲會笨得在宣傳上打出「永續經營」的口號。但公司就不同了，沒有一家大公司膽敢不把這四個字放在公司介紹裡，以冀望能獲得投資人的信賴，並進而吸引源源不絕的資金來源。既然在大多數的情況下遊戲公司都有辦法處理網路遊戲結束營運的狀況，結束時的態度就顯得異常重要了。在不同公司的處理態度上，我們可以觀察出不一樣處理方式，但撇清關係、推諉塞責，就很有可能讓明眼玩家提早識破遊戲公司的用意，對遊戲公司失去信賴。雖然不見得會嚴重到影響公司商譽，但公司卻失去一個將玩家的失落轉化成正面印象的大好機會，這種考驗企業危機處理能力的機會雖然慘痛，卻也不失為遊戲公司向傳統產業公司學習的借鏡。

與其他產業相比，全世界的遊戲公司都還算年輕。或許每家公司都還要想傳統產業學習面對危機時應該擁有的擔當與膽識，而不是一昧將責任撇清。很多時候是沒必要嚇唬玩家、甚至是對玩家來個下馬威的。老老實實且仔細地說明原委、給玩家最大誠意的補償，或許才是說再見的最佳方式。男女朋友是如此，強調與生活緊密結合的網路遊戲又何嘗不能用這種方式互道珍重呢？





www.new-evo.com.tw
寵物趴趴GO
PET GO GO GO
可愛旋風
幸福登台
想要經營一個屬於自己的夢幻寵物店嗎？！
只要隨時注意街道上時下最流行的寵物趨勢
，發揮你的愛心及耐心來照顧寵物並滿足牠
們的需求，最強寵物王就非你莫屬啦！
NEW EVOLUTION
靚盒子資訊有限公司
NEW EVOLUTION TECHNOLOGY CO., LTD.
www.new-evo.com.tw
FAX:(02)2507-9950
發行
智冠科技
股份有限公司

朝向運動萬能的瑪莉歐

# 瑪莉歐棒球：MarioBaseball

日前在任天堂發表會裡頭，以瑪莉歐獨挑大樑來發表一連串的遊戲，光是有關瑪莉歐的系列遊戲，就多的人讓看得目不轉睛。而這次瑪莉歐除了會跳舞、踢足球、冒險以及打網球之外，也會和庫巴和路易們一起打棒球！前一陣子客串在EA的籃球遊戲裡頭的瑪莉歐，這次將以棒球員的身分，與各個有名的角色一同競爭冠軍寶座。說到棒球，不外乎就是「熱血」！而遊戲中也放入像是角色獨特的「特殊能力」的要素。像是投出火焰般的球路，不然就是利用快速連續揮棒來將球擊出。其中當然也有搞笑的畫面，這些逗趣的要素，可說是瑪莉歐遊戲耐人尋味的重點呢。雖然離發售日還有一段時間，不過喜愛瑪莉歐的玩家們，盡請期待此遊戲的後續報導。（遊戲平台：GC/ 發售日：2005年 / 售價：未定）









以三部曲營造遊戲新方向

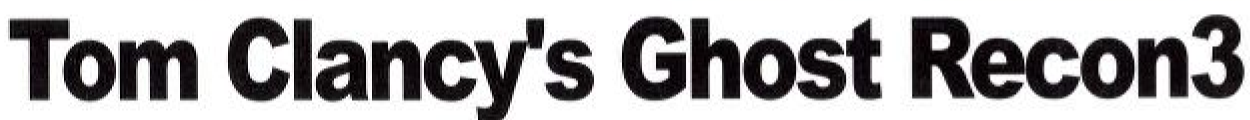
# 密碼時代 指揮者們～繼承者與被繼承者～：CODE AGE COMMANDERS

經由SQUARE ENIX公司所營造出以大規模的形式，創造出新遊戲世界的《密碼時代》，將以誕生的新傳說來展現此遊戲的魅力。雖然以三部曲來敘述整個大的故事背景，不過這次將針對玩家所期待的PS2版本多做說明。故事內容是發生在稱為「球内世界」的異世界之中，萬物的起源、遊走在世界中心的「中樞密碼」開始老化，而世界也逐漸起了相當激烈的變化。所謂的「中樞密碼」就是數萬年前曾經引起”輪迴”，並將整個世界重新轉生的重要原因，也同時意味著人類將再次滅亡。身於這個時代的主角「吉恩」，能在身存在「奧迪羅」、「寇迪特」這樣一般的異形的世界之中嗎？此外，戰鬥系統採用「驅動密碼」的形式，在畫面上會出現圓形般的戰鬥規模，雖然目前對此還並未明朗化，但就此可見已脫離以往指令式的戰鬥模式。而另外一款在手機上進行的網路RPG《密碼時代 指揮者們～兩種鼓動～》跟即將在月刊少年GUNGUN連載的同系列作，裡頭將會有不同於PS2版本的故事內容。假如您想要持續了解此系列作的各項消息，玩家們可以上網尋找此作品的網頁及內容喔。（遊戲平台：PS2/ 發售日：2005年 / 售價：未定）









## 獨創！衛星傳輸技術

# 火線獵殺3：Tom Clancy's Ghost Recon3



曾在3月時Ubisoft公司先是在財報中透露將會有《火線獵殺3》之後，接著在5月12日，微軟新一代影音娛樂平臺XBOX360於MTV頻道特別節目首次登臺亮相之後，更確定了本作將會是XBOX360上市時的遊戲之一，並將會在今年聖誕假期左右在歐美地區推出其Xbox、PS2、NGC以及PC版本。此遊戲結合了下一世代電玩主機性能優勢以及未來軍事科技，擁有一些相當創新的特色，像是採用衛星傳輸技術，並裝設在頭盔單眼鏡片上，可在作戰時無間斷提供完整戰場資訊，名為「Cross-Com」的通訊裝置。遊戲中，玩家將扮演史考特·米契爾上尉（Cpt. Scott Mitchell），來指揮配備IWS的「魅影小隊（GHOST）」及其特種部隊盟軍，以執行拯救美國總統、找回失竊的核彈密碼，和掃蕩那些不計一切要造成重大浩劫之叛軍等任務。

## 利用觸碰系統到野外求生!!

# Lost In Blue
# 兩人的野外求生生活：Lost In Blue

KONAMI將近期內發表一款適用於NDS上遊玩的野外求生遊戲《Lost In Blue》，透過NDS優秀的觸碰系統，將帶給玩家煥然一新的遊玩形式。內容中兩位主角因為一次的飛機失事，意外地漂流到一個沒有人生存的孤島上，甚至在完全無援助的情況下，必須自行去採集、製作等物品來生活。遊戲中摻雜著許多獨特的「生存系統」，例如：製作物品時必須利用觸碰在有效的時間內將物品組裝完成，或是在找尋生存物品時，利用觸碰快速找尋的方式來獲得。此外，兩位主角之間也會因為遊戲進度來發展劇情，也會因為體力不支或是口渴而產生身體上的變化，這些情況可說要隨時去查看、注意。如此多方面的互動，將能帶給玩家們許多樂趣，也能藉由NDS獨特的功能，帶給玩家另一種不同以往的感動。（遊戲平台：NDS/發售日：2005年夏季／售價：未定）











## 日本玩具大廠

# TAKARA與TOMY合併

日本玩具大廠TAKARA與TOMY於日前宣佈，將於明年3月1日正式合併為新公司TAKARA TOMY。而BANDAI、TAKAR與TOMY是日本目前三大玩具廠商，由於日前 BANDAI 藉由與NAMCO的合併來整合強化兩公司各事業領域的競爭力，使得TAKARA與TOMY即將面臨更強大的競爭壓力。此外，TAKARA新開發事業的失敗，陷入了業績衰退的困境，而且最大股東KONAMI則將所持有的2010萬股份全數賣給Index公司，新入主的最大股東Index並積極研討提昇業績的策略，後續則即傳出TAKARA與TOMY將以合併形式來強化兩公司的市場競爭力。當天，TAKARA與TOMY兩公司正式發表聲明，預定於2006 年3月1日正式合併為新公司「TAKARA TOMY」，兩公司股票交換比例為 TAKARA 1股兌換TOMY 0.178股，最大股東則依然為Index公司。新公司社長將由TOMY現任社長富山幹太郎擔任，副社長由TAKARA會長佐藤慶太擔任，以原TOMY為基礎，TAKARA則預定解散併入新公司組織中。而新公司所訂定的事業領域裡頭，包括玩具、模型、遊戲…等多項目，這些也將會朝向國際化的方向前進。

## 擴張幫派勢力的熱血傳記

# 罪惡傳記 幫派鬥爭：Crime Life Gang Wars

最近的許多遊戲，都幾乎不缺少像是扮演罪惡者的遊戲類型，當然KONAMI公司也絕不缺席地開發了一款以幫派鬥爭為題材的遊戲。這是一款以幫派為鬥爭的動作遊戲，玩家不在將是扮演著一位主角，而是操控著整個幫派來行動。在遊戲中可以做盡任何壞事，像是搶劫、鬥毆、槍戰等行為都可去進行，而這些行動則會間接影響幫派間的區域範圍，就是所謂的”地盤”。此外，由於有金錢的設定，所以幫派中能使用的武器、穿著的服裝等等，都能進行換裝或改造，甚至連交通工具也能購買或變裝。另外，裡頭也會有像是「D12」這樣的強大幫派存在於遊戲之中，玩家該如何在弱小的幫派中逐漸成長，甚至茁壯，可說是此遊戲最有趣的要素呢。（遊戲平台：PS2、XBOX、PC/發售日：2005年秋季/售價：未定）





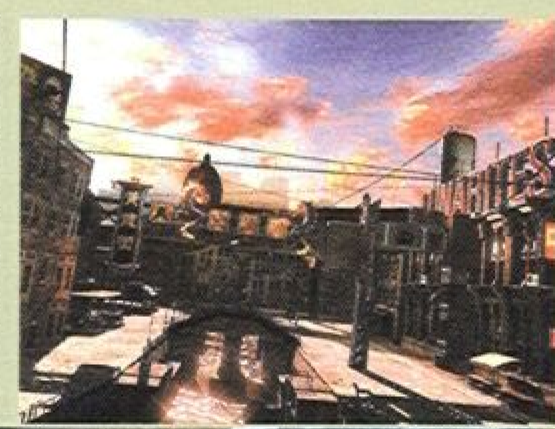






## 具震撼力的3D射擊遊戲 Huxley:Huxley

這是一款使用新型引擎（engine）所研發的第一人稱射擊遊戲，除了畫面製作地相當細緻之外，就連人物的動作以及互相配合的模式都會讓人感受到置身於戰場中的感覺。而在Webzen攤位所展示的遊戲畫面中場景，可是營造出非凡的臨場效果，像是從高空垂下的戰士、大量異形飛奔過來的畫面影像，甚至小隊作戰的相互支援，都讓人覺得這已經不是一款遊戲而是一部電影，如此優異的表現正是下一代的FPS遊戲該朝向的目標。











**神奇寶貝再出擊！！**

# 神奇寶貝 XD：PokemonXD

任天堂公司將把對戰型的長賣強力作品《神奇寶貝》系列作，將以冒險式般的RPG模式搬上GC平台上。從未有這種形式在家用型的主機上推出上市，這次採用鬥技場的3D模組，再加上特有的角色類型，雖然還會提起是否會有以往登場過的角色出現，不過那種喜悅可說是佔滿神奇寶貝的迷們。此外，收服神奇寶貝特有的戰鬥，也會在本作中以煥然一新形式登場。而豐富的故事內容，也是吸引玩家們來玩的唯一條件，畢竟是冒險形式的遊戲，就在任天堂的誇口自信下，就讓我們認真的期待它的誕生。而在GBA上也預定製作新的系列作品，依照以往的循規蹈矩，可能將有新的神奇寶貝將誕生於新的作品上。(遊戲平台：GC/ 發售日：2005年 / 售價：未定)



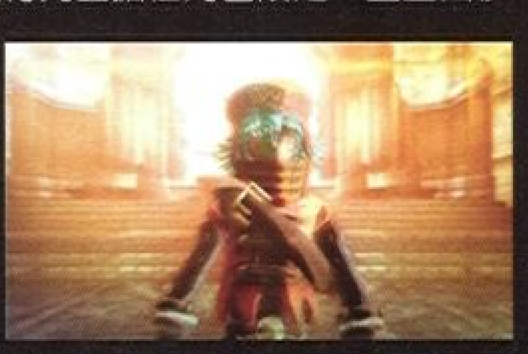





**創世紀傳說的齒輪又將再度轉動！！**

# 創世紀傳說 //U.G.：.hack//G.U.

BANDAI 公司在E3的會場上，利用聚集人潮的活動時，發表了即將在PS2上推出《創世紀傳說 //U.G.》。從影片內容上來看，主角將不會是以往的主角凱特，不過會因為異變的關係，而變成敵人的角色嗎？這一款作品的製作群跟之前的《創世紀傳說》是一樣，依然由貞本義行先生擔任角色設定，並且由伊藤和典先生擔任劇本的編撰，故事跟前作一樣是在網路的遊戲世界中進行，劇情方面則跟前作的故事無關，是一部完全的新作品，遊戲預計在2006年於日本跟歐美市場發售，銷售量預計全世界販售到200萬片以上。





# 任天堂與 IGN 攜手創造網路新世紀

任天堂於日前對外發表，將與美國大型網路娛樂服務集團 IGN Entertainment 共同建立可攜式遊戲平台的無線網路服務，提供任天堂的 NDS 掌上型主機簡單易用的網路連線功能。任天堂為了建立使用簡單且全面性無接縫的 NDS 遊戲網路服務，特別與 IGN 合作，使用旗下 GameSpy 所提供的網路連線技術，大幅簡化繁複的 Wi-Fi 無線上網步驟，讓分隔兩地的玩家能如同面對面般簡單輕鬆的進行連線遊玩。換句話說，玩家只要在有提供 Wi-Fi 無線網路服務的地方，便能自由選擇連線遊玩的對象，而這個網路服務本身是完全免費的，不需要收取任何額外費用即可享用。目前已發表多款能夠支援 Wi-Fi 網路連線服務的 NDS 遊戲，玩家不妨有空將去試試看 Wi-Fi 此功能吧！



←《NDS動物之森》是可以在玩家所創造的國度中，享受樂趣無比的休閒生活。




## 風靡全球的休閒減壓遊戲

# 再見吧 企鵝




2003年12月，位在奧地利維也納的Edelweiss Medienwerkstatt製作了Flash版本《再見吧！企鵝：企鵝強棒》，全世界便瘋狂地陷入雪人與企鵝的漩渦當中，目前已經累積了非常龐大的休閒遊戲會員人數，年齡層從3歲到70歲都有。許多人沈迷於這款只需一隻滑鼠、充滿無厘頭趣味的雪人打企鵝遊戲，各國也紛紛設立介紹網站，藉由郵件流傳的次數更是無法估計。而單機版《再見吧！企鵝》裡的畫面比Flash版本更加精緻華麗，在全螢幕的畫面裡呈現出豐富多彩的各地背景，喜馬拉雅山雪人、南極企鵝、北極熊、殺人鯨、大象與長頸鹿等通通見了面，讓這款遊戲成為最無俚頭的搞笑經典，光是看到他們努力幫助企鵝飛向藍天，難保玩家不會在爆笑的眼淚裡包含了0.01%的感動。在《再見吧！企鵝》裡，雪人生動的表情、毛髮線條的呈現也讓人驚艷，每個滑稽的肢體動作增加了遊戲的逗趣性，而在Flash版本裡一團黑黑的企鵝也終於能一展真面目，無辜可愛的大眼與雪白搖晃的肚皮總是融化不少男女老少的心。另外音效小組還替可愛的企鵝製作出各種叫聲，如果雪人揮棒成功，企鵝便會興奮的一路叫到底，若是雪人直接把企鵝丟到水裡，就可以聽到企鵝失望的慘叫聲，每個關卡充滿令人發噱的畫面，搞笑的功力無人能及。（遊戲預計暑假推出）







《再見吧！企鵝》中文官方網站：games.unalis.com.tw/yeti，歡迎進入體驗雪人與企鵝的搞笑魅力。

### 遊戲全面防護升級

## 遊戲新幹線 6月起主動出擊！

有鑑於不少線上遊戲日前發生官網遭入侵、玩家帳號被盜事宜，智冠科技與遊戲新幹線訂6月為「防護升級月」，引進ScanAlert資安技術、設置特殊技術過濾裝置、並提供安全密碼機制，以打造優質遊戲環境。另外，在5月27日至6月30日「防護升級月」這段期間，凡前往GF入口網站修改遊戲新幹線旗下online game密碼的玩家，可獲升級為「VIP會員」，並參加「防護升級月」抽獎與不定期舉辦的「VIP會員」專屬活動。而「VIP會員」需要客戶服務時，將獲得專案優先處理。



## Flyff 重量級公仔

# 布魯狼老大豪邁上市

超人氣線上遊戲Flyff《Fly for fun》最兇猛的周邊商品「布魯狼老大公仔」正式上市囉！利迪娜科技表示由知名公仔製造商「奇諾丘模型公司」開發製作，利迪娜科技限量發行的「布魯狼老大公仔」日前正式在全省萊爾富便利商店上架銷售。「布魯狼老大」是Flyff遊戲中最受玩家歡迎的怪之一，本次由利迪娜科技為他良身打造超級精緻的個人公仔！百分之百全3D的逼真設計，給玩家典藏最真實的布魯狼。




## 英特衛會員爽一夏

# 暑期冰點大特價！




面對即將到來的暑假，英特衛會員們將能輕易坐擁無數好GAME陪伴漫漫長夏！英特衛特地規劃『會員爽一夏、暑期大特價』活動，為會員量身訂做十大獨享優惠，即日起至6月19日止凡訂購成功之會員，將隨貨附贈《異塵餘生II》遊戲片，並有機會參加限量T恤及背包….等好康獎品之抽獎。

詳情請見英特衛官網：http://www.interwise.com.tw

## RF Online 超值玩得瘋

# 東森歡喜得意購！

《RF Online》是韓國大廠CCR耗資80億韓幣製作，由智冠代理的線上3D遊戲愛情鉅作，也是國內第一款擁有專屬MV的遊戲。在59頻道東森購物台中，將可看到強力的《RF Online》MV播送，而智冠亦推出獨家限量500組《RF Online》典藏版組合，獨厚給東森購物與喜愛《RF Online》的忠實消費者！《RF Online》典藏版組合中，除了含有星戰月卡包外，玩家還可以免費暢遊RF120天，而另外更令玩家期待的是，隨限量典藏版組中，還附有韓國CCR公司《RF Online》研發團隊簽名的限量掛報！另外，如果同時間在東森購物頻道，搭配購買由技嘉打造推薦的電腦特惠專案，不但將可以最佳效果暢遊『RF Online』聲光情境，更可以超低得意價NT990，馬上將《RF online》限量典藏版帶回家！




→RF Online典藏版組
合售價：1800元




## 暗棋王 開放直購

# 幸運兒可獲得PSP主機唷！

**方式一：**

以ATM轉帳方式匯款者，可享九折(NT359)免運費，直接寄送到家！(請用ATM匯款轉帳，到『中國信託商業銀行　戶名極真科技股份有限公司　代號822　帳號624530012025』，請於轉帳後將您的帳戶後五碼、姓名、地址、聯絡電話以電子郵件Shopping@truetech.com.tw或傳真(02)2567-1468通知我們處理！)

**方式二：**

剪下印花，連同現金袋寄至『台北市中山區長安東路一段5號B1　極真科技收』者，可享八折(NT319)免運費，直接寄送到家！(現金袋內請附您的姓名、地址、聯絡電話喔！)

**購買《暗棋王》寄回回函卡，有機會獲得SONY PSP主機！**

**參加抽獎者請於8月31日之前(郵戳為憑)將《暗棋王》回函卡寄回極真科技。本次活動中獎名單將於7月1日、8月5日、9月2日分三次公佈於極真科技www.truetech.com.tw論壇！(詳請請參閱http://www.truetech.com.tw/xoops2/modules/news/ 極真論壇)**

**極真科技客服中心：(02)2567-3986 ext.61**







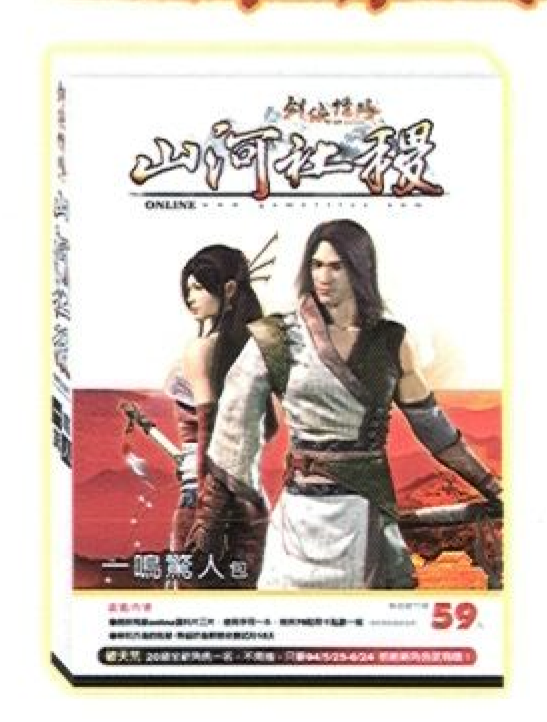



## 逐鹿攻略包

劍俠情緣online資料片三片・使用手冊一本
武林點將錄-攻略一本
劍俠專屬GF儲值月卡序號密碼一組 僅供劍俠儲值包月使用
山河寶藏-虛擬寶物密碼一組
玄晶礦石包包送！還有機會獲得黃金圖譜哦！
東邪西毒的剋星-熊貓防毒軟體免費試用十五天

問鼎中原價 NT **430** 元

## 一鳴驚人包




劍俠情緣online資料片三片・使用手冊一本
劍俠79點開卡點數一組 僅供開新帳號使用
東邪西毒的剋星-熊貓防毒軟體免費試用十五天

勢如破竹價 NT **59** 元

# 山河社稷 風雲變色



**山河設計金飾**
限量快樂送

**94/6/18**前，只要在書局與各大賣場購買劍俠情緣山河社稷產品包，將產品包裝上的活動貼紙寄回，就有機會得到真愛密碼 **jx online**非賣金飾。
詳情請見 **http://www.free-card.com.tw** 及包裝上說明。

**劍俠情緣會 還我河山贈寶藏**

**94/5/24**前，只要在**7-11**購買劍俠情緣山河社稷產品包，將產品包裝上的活動貼紙寄回，就可參加精美超值劍俠情緣周邊精品抽獎哦！詳情請見包裝上說明。

**破天荒 讓你一鳴驚人強出頭**

**94/5/25-6/24**止，只要購買劍俠情緣山河社稷產品包，上線創新角色，就免費升等**20**級，不用等，馬上送！詳情請見包裝上說明。



新資料片瘋狂搶購中
2005 純淨少女進化論 維他命C少女音樂風強烈登台！
蜜雪薇琪的第2張專輯 KISSY 5月20日 微甜發行
【黃金BOSS驚現江湖】前所未見的十大黃金BOSS，和黃金裝備，讓你又愛又恨！
【宋金戰場全新風格】每場獨樹一格的勝負方式，新手高手都能感受宋金重現的無比魅力。
【即時隨機全新任務】接到欲罷不能的劇情任務和上千條任務鏈，天天都有不一樣的樂趣！
【合成鑲嵌超越極限】超越黃金裝備不是夢想！神秘礦石，加上黃金圖譜，打造出獨家的神裝。
SONY BMG
MUSIC ENTERTAINMENT
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
西山居
KINGSOFT
金山软件股份公司
J'code 真愛密碼
C & P 2005 Soft-World International Corp.
C 2005 Gameflier International Corp.
C 2005 Kingsoft Corp. All Rights reserved.
●欲知遊戲、產品、活動詳情，請上官網查詢 www.gameflier.com
●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考
●全省各大便利商店，書局與3C賣場均售




期盼已久的《仙境傳說-格鬥版》(RAGNAROK BATTLE)中文版即將上市。由同人團體「French-Bread」和「春風亭工房」聯手打造、以國際知名的多人連線角色扮演遊戲《RAGNAROK ONLINE》(仙境傳說，以下簡稱RO)為主題所製作的動作遊戲《RAGNAROK BATTLE》(以下簡稱RBO)。2005年初，日、韓版本遊戲，已引起當地的一陣風潮。為了廣大的臺灣RO迷著想，不讓玩家有語言上的隔閡，正式將《仙境傳說-格鬥版》中文化，讓你的暑假樂翻天…。還在玩坊間僅有安裝過程是中文的修改版嗎？來試試全中文化《仙境傳說-格鬥版》的樂趣，準備挑戰你的技能！

| GAME INFO | |
|---|---|
| 製作開發 | French-Bread/春風亭工房 |
| 代理發行 | 智冠科技 |
| 發行日期 | 7月 |
| 遊戲類型 | 動作 |
| 遊戲售價 | 399元 |
| 語言版本 | 中文 |
| 適用平台 | Windows 2000/XPP |

| SYSTEM REQUIREMENTS | |
|---|---|
| CPU | PIII 1GB以上或與其100%相容機種 |
| 記憶體 | 512MB RAM |
| 硬　碟 | 2 GB |
| 顯示卡 | Direct 3D顯示卡 |
| 光碟機 | 16倍速光碟機 |
| 音效卡 | Direct 3D音效卡 |
| 網　址 | http://www.soft-world.com/ |

# 9大關卡外加1隱藏關卡KO

難度100%

既然遊戲採用的是《RO》這款多人連線角色扮演遊戲作為主題，那麼遊戲中的各種關卡以及登場的敵人當然也是《RO》玩家們相當熟悉的地理環境和怪物囉！不過熟悉RO的玩家們不用擔心看到的是《RO》中的不變的3D場景和不變的怪物模樣，在擅長搞笑風格的南向春風這位畫家妙筆生花的功力下，雖然怪物的造型還是承襲可愛風格，但是又多了一種逗趣感受：而遊戲本身進行的方式是以橫向捲軸的移動方式，同樣的地理環境在《RBO》中又帶給玩家另一種不同的體驗，尤其是在遊戲進行中還三不五時的會穿插一些其他職業和玩家的互動，像是《RO》玩家們熟悉的拖火車行為(就是拉了一群怪不打卻拖著到處跑)也成了玩家在進行遊戲時所要解決的難關，最特別的是在遊戲關卡的背景中還經常會出現各種和《RO》相關的惡搞鏡頭，像是一邊揮舞著鞭子一鞭要人家稱呼自己是女王的女商人，種種的無厘頭搞笑風格，不管您是不是《RO》的玩家都能夠在遊戲時大笑不止喔！另外為了讓玩家能夠順利的鍛鍊提升等級，過關後的關卡玩家也可以試著重新挑戰、藉此累積經驗值來提升素質能力和技能點數，而且每個關卡都會紀錄玩家最短的破關時間，讓玩家挑戰自己的最佳紀錄。那麼、接著就來介紹一下遊戲中各個關卡的特色吧！



▲拖車騎士，讓我幫你一下吧！




▲進入遊戲，準備K怪…




## 劍士




與《RO》中分成單手劍＋盾、雙手劍這兩種劍士不同的是，《RBO》中的劍士只能使用雙手劍。從技能方面的分配來看，劍士是屬於攻防均衡的職業類型。除了擁有各種攻擊技之外，還有許多防禦技能，無疑的劍士這個職業是相當適合第一次接觸遊戲的玩家。




## 弓箭手

遠離敵人使用超強攻擊進行援助的弓箭手，非常適合兩人以上同時進行遊戲的角色。攻擊靈活、移動迅速是其優勢。唯一要注意的事情大概就是經常要補充箭矢的消耗量囉(在遊戲中，箭矢數量是所有玩家共有，單人遊戲時攜帶上限50隻)。



## 服事

以輔助魔法和恢復魔法，支援一同進行遊戲的其他玩家。只要有服事一同進行遊戲，選擇其他職業的玩家都可以發揮出數倍以上的戰鬥能力。組隊時充分運用各種技能，可以幫助其他玩家脫離難關，可說是多人遊戲時不可或缺、稱得上是輔助之王的職業。但由於缺乏攻擊技能，所以單人進行遊戲時，選擇服事會顯得格外的困難。




## 魔法師



操縱強大的魔法，可以施展不同的魔法技能，在短時間內給予大範圍、多數敵人大傷害的角色。但同時也擁有許多的弱點。譬如沒有法力SP就等著挨打。另外，魔法使用需要詠唱時間，生命值、防禦力較其他職業要來的低，因此魔法師這個職業，比較適合在多人一起進行遊戲時的選擇。

# 仙境RO伝説 格鬥版



出場怪物：
波利、瘋兔

小頭目：
樹精、蝗蟲、拖車的騎士、蝸牛、蟲蛹
(遭受攻擊後會變成克瑞米)

大頭目：
瘋兔王

## 普隆德拉平原

關卡難易度

這是以《RO》中裡普隆德拉城命名的平原。在《RO》裡普隆德拉城是盧恩‧米德加爾特王國的中心，城中有很多的設施，如：大教堂、武士公會、新手訓練中心，還有一個可以容納為數眾多玩家的大公園。每年一次的競技場比武大會，已經吸引無數的戰士到這兒來尋求名望和財富；這裡也是《RO》中初心者接受服事轉職測驗的地點。



出場怪物：
小雞、沙漠幼狼、摩卡、兵蟻

小頭目：
大嘴鳥、巨石怪、蚯蚓

大頭目：
蟻后

## 夢羅克沙漠

關卡難易度

以沙漠之都夢羅克周圍地形為主的關卡。夢羅克城位於首都的西南方，城市環繞著綠洲而建，四周皆為沙漠，荒原的阻擬讓首都王室的勢力無法到達，再加上無能的城市統治者，因此讓小偷成為此處的地下支配者。大家謠傳著邪惡之神洛基(Loki)的暗殺者秘密組織密藏在這個城市中的某處；這裡是《RO》中初心者接受盜賊轉職測驗的地點。



出場怪物：
邪骸戰士、邪骸弓箭手、殭屍

小頭目：
怪物鬼女

大頭目：
貓女月夜貓



## 斐楊洞穴

關卡難易度

斐楊是座落在森林中的一個小村落，是傳說中的彩虹故鄉，由於它的位置處於被孤立的世界外側，所以從古自今的風俗習慣沒有多大的改變，感受不到一絲從盧恩‧米德加爾特王國傳來的氣息，這裡是《RO》中初心者接受弓箭手轉職測驗的地點。而就在斐楊村附近的一個洞窟裡封印著不死怪物，許多的冒險家為了一試身手紛紛來到這個洞窟迷宮挑戰。



出場怪物：
獸人戰士、獸人弓箭手

小頭目：
獸人女戰士

大頭目：
獸人英雄

## 獸人村落

關卡難易度

「歐克」就是著名奇幻電影《魔戒》裡的半獸人，「歐克」這個名字是按照英文發音(Orc)的音譯，半獸人則是依據字義的翻譯。歐克一族在許多以西方神話為主的角色扮演遊戲中可說是從不缺席的怪物，所以採用北歐神話為故事背景的《RO》當然也少不了這位渾身都是壯碩肌肉、有著野獸模樣的人型怪物，在《RO》裡「歐克」則是翻譯為獸人，在歐克村聚集了各式各樣的獸人一族。



出場怪物：
螃蟹、水母、海葵、烏賊

小頭目：
拖車巫師

大頭目：
怪魚狄奧斯



## 依斯魯德島洞穴

關卡難易度

「伊豆」是《RO》裡依斯魯德城的日文名字(依斯魯德英文為Izlude，念起來跟伊豆這兩個字的日文發音相似)。依斯魯德城原本是個沿海而築、靠近普隆德拉城小村落，由於盧恩‧米德加爾特王國在此地設置了劍士訓練所，所以逐漸發展成為普隆德拉城的衛星城市，這裡是《RO》中初心者接受劍士轉職測驗的地點。在《RO》中依斯魯德城是唯一能搭船前往海底迷宮的地方，所以這個海底迷宮就通稱為伊豆迷宮(台灣稱為海洞)。



出場怪物：
毒魔菇群、白幽靈、艾斯蜘蛛

小頭目：
南瓜先生、傀儡娃娃、夢魘

大頭目：
死靈





## 吉芬洞穴

關卡難易度

位於首都的西北方的吉芬城與SchuvalBald共和國為鄰，由於此地蘊含著不可思議的魔力，自古以來這個魔力造就了吉芬城市今日的樣貌，還影響了城市中魔法見習生魔力。傳說中這個城市的地底下有一個已滅亡的王國，但卻沒有人可以證實它的存在，只剩下一座成為古蹟的高塔見證了它的歷史；想當然爾，這裡是《RO》中初心者接受魔法師轉職測驗的地點。這關就是以吉芬塔的地下迷宮為主，從這關開始戰鬥會變得愈來愈艱苦喔！




**出場怪物：**
黑蛇、狂暴大腳熊、赤蒼蠅、艾吉歐蜈蚣

**小頭目：**
拖車騎士、拖車巫師、畢帝特地龍、畢帝特飛龍

**大頭目：**
巴風特

## 普隆德拉北方～迷藏森林

關卡難易度

位於普隆德拉城北方森林內的迷宮因而得名，在《RO》裡這個迷宮號稱聚集了所有動物類和昆蟲類的怪物，只要是此兩種類型的怪在這裡都遇得到。而這一關可說是《RBO》裡難度最高的，登場的怪物都是動物類和昆蟲類中最高等級。




**小頭目：**
瘋兔王、蟻后、月夜貓、獸人英雄、狄奧斯、死靈、巴風特

**大頭目：**
使用枯樹枝的元兇(保密中...)



## 普隆德拉街上～頻繁的恐怖主義



關卡難易度

玩過《RO》的玩家們應該都知道在遊戲中有一種叫做「枯樹枝」的道具，使用這個道具會隨機召喚出一種怪物，所以時常有些惡劣的玩家在城裡大量使用枯樹枝製造暴動、召喚出各種怪物襲擊在城裡的玩家們。這一關就是模擬這種狀況，在普隆德拉城裡的街道上有人使用枯樹枝不斷召喚出怪物來攻擊路人，玩家必須清除掉這些製造暴動的怪物們才能順利過關；不過這一關完全不會出現小怪，而是由小頭目組成陣線。




**出場怪物：**
機器人造型的各種職業角色

**大頭目：**
(保密中...)

## 機械帝國內部(隱藏關卡)

關卡難易度



使用BOT、純手動的玩家來說是一種不公平的現象，但是由於韓國原廠商程式設計的問題無法有效組隔BOT，所以無論是在台灣還是在日本，BOT一直都是手動玩家最痛恨的存在！而遊戲的製作者、負責角色設定的南向春風更是對BOT痛恨惡絕，所以在遊戲中加入這個隱藏關卡、強烈的表達對BOT的不滿，讓同樣厭惡BOT的玩家們在《RBO》裡發洩一番，因此這關玩家所要面對的敵人當然都是有著機器人造型的各種職業角色囉！至於大頭目方面為了讓玩家體驗那種驚訝感受，當然也要暫時保密、讓玩家親自揭開這個神秘黑幕。不過要進入這一關可不是那麼容易的事喔！玩家必須將所有七種職業全部關卡破關一次之後才能夠挑戰這個隱藏關卡。

## 商人

本職業在遊戲中可以藉著消耗金錢，來施展攻擊技能和輔助技能，還擁有回復體力的技能，換句話說商人就是「只要有錢、無所不能」的一個職業，但是相對的一旦用完金錢，就會陷入困境當中。好好操控的話也會是非常強力的角色，所以在遊戲中，無論單人或多人都是很好使用的一個職業。







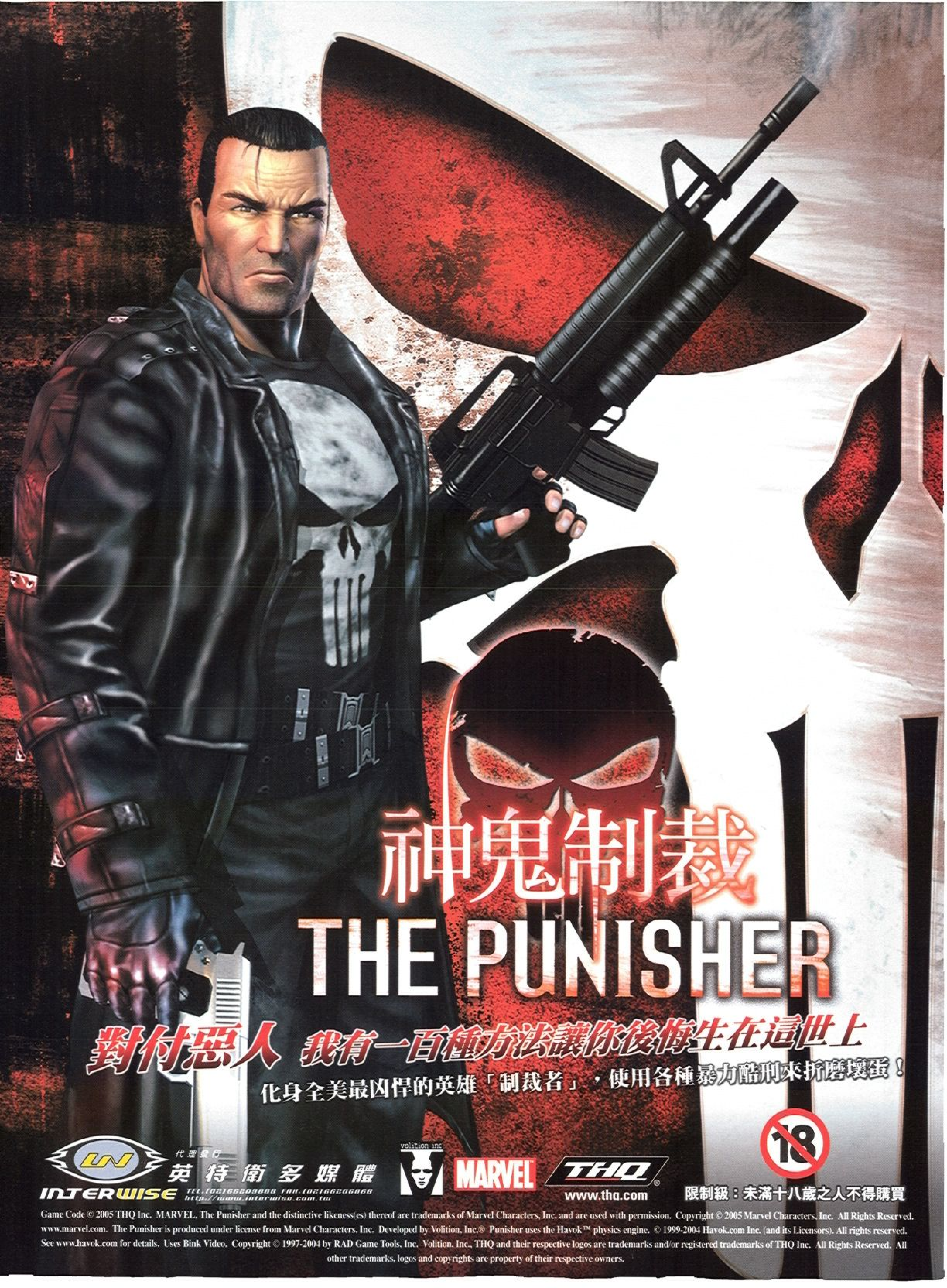
## 盜賊

攻擊力略低於其他戰鬥職業。但是可以使用快速連續攻擊來造成大傷害，危險的時候可以使用隱匿技巧，同時盜賊技能的爆發力也不輸給其他角色，可以靈活躲避敵人的攻擊，就是盜賊最重要的地方。




## 初心者

在《RO》裡每位玩家不管選擇什麼職業，都必須以「初心者」的身分開始遊戲，累積等級提升之後才能轉職。在《RBO》裡，「初心者」成為隱藏的職業，想要以初心者的身分進行遊戲，玩家可要先將以上的六種職業全部破關一次(不分性別)才行喔！跟其他職業不同的是，初心者沒有技能樹的限定，也沒有被動技能，所以想用初心者來破關可說是最高難度的挑戰。



神鬼制裁
THE PUNISHER
對付惡人 我有一百種方法讓你後悔生在這世上
化身全美最凶悍的英雄「制裁者」，使用各種暴力酷刑來折磨壞蛋！
18
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL.(02)66209888 FAX.(02)66206868
http://www.interwise.com.tw
volition inc
MARVEL
THQ
www.thq.com
限制級：未滿十八歲之人不得購買




究極
三角洲部隊

不朽經典 再起風雲

連續七年經典地位永不動搖

全世界最受歡迎的FPS遊戲







# 武俠群英傳

| | |
|---|---|
| 撰稿作家 | 編輯部整理報導 |
| 製作公司 | 智冠科技 |
| 發行公司 | 智冠科技 |
| 遊戲類型 | 角色扮演 |
| 預定上市 | 2005年7月 |

西門玉霜

話說浩瀚武林，誰主沈浮。十年前，蠻族入侵中原，武林面臨一場浩劫。中原群俠在龍門的號召下奮起反抗，然而犧牲太大。康神農由於不忍心看到更多的人在征戰中死去，聯合十全書生司空玉奇、碧玉仙子吳小梅、天慈仙子江少萍還有毒心人屠呼延相五人，決定結合五人的專才，開發出能夠提升人體潛在能力的藥物，從而以壓倒性的力量，提早結束這場大家看似無休無止的戰爭。經過漫長的研究，終於開發完成，呼延相和康神農以及一批勇敢的俠客們，決定用自己的身體作試驗。但是失敗了。呼延相和康神農的身體起了異變，而其他人甚至失去了理性，成了一群怪物。正當他們感到無能為力，想要放棄的時候，發現了一道門…。

黃泉之門！隱藏著神秘力量的黃泉之門，神秘的力量可以使死人復活。他們的心中重新燃起了希望，並決定發動一項讓死人復活的計劃。讓死者復活，有違天和，他們也遲遲不能決定。但在這個時候，戰爭卻靜靜的結束了。長期的戰亂也消耗了蠻族的精力，他們已經支撐不了這場耗日持久的戰亂，戰爭結束了，龍門也沒有了存在的必要。但是人的野心卻是無法消亡的！真正帶來災禍的，不是異族…。八年後，曾經的龍門已經解散，黃泉之門也被封印，而神秘的羅刹門崛起江湖。

## 西門玉霜



| | |
|---|---|
| 功體 | 凝 |
| 臥龍生 | 天涯俠侶 |
| 專屬技能 | 鞭舞、神技 |
| 專屬奧義 | 裂地之鞭、冷雨冰花、舞霜刃、傲寒舞霜彈 |

**性格** 無情未必真英雄。西門玉霜未必是一個英雄，但在其時的江湖，卻是一個江湖人聞之色變的魔女，但卻無時不在愛恨之間掙扎。

**故事背景** 西門玉霜的一生也許只是一個悲劇。慘痛的童年，造成她偏激的性格，長大後她一手創立梅花門，誓要殺盡武林黑白兩道幫派人物，只為開創一個沒有仇殺的江湖。其心可贊，其行可誅！殺戮從來不能止殺，帶來只是更多殺戮。而她與林寒青、白惜香之間的愛恨糾葛，卻是如何都難以釐清。







## 新型角色扮演類遊戲

《武俠群英傳》是智冠研發的新型角色扮演類遊戲（N-RPG），N的解釋可以為：NEW、NET、NEXT，意思為：創新式的角色扮演、網路化的互動交流、下一代的遊戲理念等含義。作為全球首款的N-RPG遊戲，它將以往單機RPG進行網路化，增加互動性、拓展性、交互性。使得玩家在解謎、闖關、冒險之餘獲得全新的感受。在這裏，你是在玩遊戲，絕對不會讓遊戲玩你，一切都在你的控制之中！輕鬆的玩轉遊戲，不需要擔心別人比你更早進入這個輕鬆的世界！每一章都會是一個獨立的故事，每一章都有新鮮的任務等你！《武俠群英傳》作為全新類型的群俠傳遊戲，有幸獲得臺灣真善美出版社授權，將旗下22位武俠大師所著，上百部武俠經典巨作，通過遊戲整合在一起，形成了一套具有權威性的武俠遊戲體系。這裏就是一部武俠的大百科！你可以邀請古龍筆下的楚留香、中原一點紅成為你的夥伴一起闖蕩江湖，你也可以協助司馬翎、臥龍生、諸葛青雲、倪匡…等大師筆下形形色色的武俠人物，完成他們各自的使命。這不是你熟悉的江湖，是玩家們所期待的武俠世界！



楚留香巧遇胡鐵花



羅剎教的陰謀

## 功體系統

功體是人物的一種基本屬性，每個人物都有一種擅長的功體，它代表了人物天生的根骨狀況，隱含決定了人物未來的發展方向。功體包括烈、旋、震、凝、天、魔六種。另外，各功體之間也隱含著克制關係，請看各功體的關係圖。而功體的克制關係，則是藉由以下四種人物的屬性來展現：無效、弱點、吸收、減半。某些敵方人物天生就有這些屬性，而我方人物需要通過裝備來實現這四種屬性。另外，功體屬性分別會對「秘傳」、「道具」及「裝備」產生影響。「秘傳」方面，功體屬性值的多少，影響具有功體屬性的「秘傳」所使用的效果。升級秘傳需要武技值的多少，也受到該秘傳對應的功體屬性值的多少而有所影響。學習秘傳需要達到一定的功體點數。另外，「道具及裝備」方面，功體屬性值的多少，影響具有功體屬性的攻擊性道具所使用的效果。有些裝備需要滿足一定的功體點數才能裝備上。


楚留香的功體為旋。

楚留香

各功體特點表

| 功體 | 個性 | 武功 | 適合職業 | 代表人物 |
|---|---|---|---|---|
| 烈 | 粗獷豪放，主動積極 | 內外兼修，內功以火勁為主 | 劍(刀)客 | 司空遠 |
| 天 | 天性善良，捨己為人 | 擅長練氣法門，不擅外功 | 僧侶 | 宇文奇 |
| 凝 | 冷靜聰明，執著率性 | 擅長氣勁法術，不擅外功硬功 | 道士、術士、陰陽師 | 西門玉霜 |
| 天 | 天性善良，捨己為人 | 擅長練氣法門，不擅外功 | 僧侶 | 宇文奇 |
| 震 | 老練沉穩，腳踏實地 | 擅長外功硬功，不擅內功輕功 | 拳法家、劍(刀)客 | 林寒青 |
| 旋 | 無拘無束，輕靈飄逸 | 擅長輕功暗器 | 盜賊、遊俠 | 楚留香 |
| 魔 | 邪魅張狂，任性無羈 | 擅長忍術、暗殺術 | 刺客、殺手、忍者 | 中原一點紅 |



升級炎鎖秘傳。

各功體的關係圖

### 楚留香

| | |
|---|---|
| 功體 | 旋 |
| 古龍 | 楚留香傳奇 |
| 專屬技能 | 彈指、開鎖 |
| 專屬奧義 | 彈指神功、血海飄香、飛葉青雲步、怒帥驚天變 |

**性格** 聞君有白玉美人，妙手雕成，極盡妍態，不勝心向往之。今夜子正，當踏月來取，君素雅達，必不致令我徒勞往返也。

**故事背景** 若干年的前江湖舊事，帶了如今無盡的江湖恩怨。天楓十四郎當年來到中土，在失敗後留下遺孤，而今，當年的無知小兒以成江湖上風雲人物—妙僧無花，丐幫新任幫主南宮靈，曾經湮沒無聞的舊事重新被掀起，江湖從此再無安寧。而盜帥恰逢其會，演繹一段傳奇…楚留香固然風流瀟灑，無花又何嘗不是一個性情人物？





## 豐富的戰鬥技能設定

### 奧義



少年楚留香的奧義。

奧義是一種攻擊方式，它傷害的是被攻擊者的體力。和普通攻擊相比較，它具有更強的殺傷力，但使用它也必須付出比普通攻擊更多的代價—消耗罡氣和比普通攻擊更多的等待時間。奧義是不可選擇的。即一個人物擁有什麼奧義，玩家是無法自行設定的。不同級別的奧義具有不同的殺傷力，級別越高，殺傷力越強。奧義的使用者當前武力越高，和被攻擊者的等級差距越大，該奧義的等級越高，使用後的殺傷力就越強。奧義的攻擊範圍包括單體、全體、直線範圍、圓形範圍。每個人物都有屬於自己的一系列奧義，按級別分為初級、中級、高級、究級。初級奧義是人物本身具有的，其他級別的奧義是通過打造武器來學習的。大部分奧義是可以升級的，升級奧義需要通過武技值。

### 罡氣

使用奧義會消耗罡氣，不同的奧義消耗的罡氣數量不同，功能越強大的奧義需要消耗的罡氣數量越多。罡氣是通過普通攻擊（包括連擊和必殺）、被攻擊和使用秘傳累積而來的，每使用一次普通攻擊、秘傳、被攻擊一次，就會積累一定數量的罡氣。根據人物的不同，罡氣累積的速度有快有慢。罡氣是有上限的，當所累積的罡氣達到上限，就不會再繼續累積；如果該場戰鬥並未使用到罡氣，罡氣量可以保留到下次的戰鬥中，不會消退。





林寒青遭受攻擊後，罡氣增加(注意人物大頭圖下方的紅色條棒)。

### 合體技

是由兩個人物共同使用的奧義，且是有條件性才能施展。當會使用合體技的兩人，排序是依照行動順序，且滿足罡氣值的條件，此時才會出現施展合體技的圖示。

合體技能表

| 兩人組合 | 技能名稱 | 技能發動 | 奧義屬性 |
|---|---|---|---|
| 司空遠+宇文奇 | 紅蓮無相 | 司空遠與宇文奇連協發動之奧義 | "烈"屬性奧義 |
| 宇文奇+西門玉霜 | 頑爺裂地擊 | 宇文奇與西門玉霜連協發動之奧義 | "天"屬性奧義 |
| 西門玉霜+林寒青 | 大地夢冰擊 | 西門玉霜與林寒青連協發動之奧義 | "凝"屬性奧義 |
| 林寒青+楚留香 | 神鳴裂印 | 林寒青與楚留香連協發動之奧義 | "震"屬性奧義 |





合體技-神鳴裂印





## 中原一點紅



### 中原一點紅

| | |
|---|---|
| 功體 | 魔 |
| 古龍 | 楚留香傳奇 |
| 專屬技能 | 一擊 |
| 專屬奧義 | 修羅暗殺劍、十二夜斬 |

性格 有所不為，有所必為。雖然是孤傲的殺手，但卻同時有著自己的原則，有的時候，殺手殺人也不全部是為了錢…

故事背景 「殺人不見血，劍下一點紅」中原一點紅的人就像是他的劍。孤決而神秘。沒有人知道他來自什麼地方，沒有人知道他武功來自何人傳授，他只是江湖上的「傭金殺手」而已。而楚留香，在最初的相遇也僅僅是一點紅的傭金目標而已。然而世事無常，一點紅，他們站在哪個地方？與楚留香為敵抑或是為友？是要和楚留香一起揭開驚天的陰謀還是繼續自己的「傭金殺手」生活，讓羅刹教的陰謀繼續？



# 技能系統設計

遊戲中的技能可以分為「專屬技能」和「可裝備的技能」。

## 技能的獲得

「專屬技能」是主角本身具備的，每個主角都有兩個專屬技能，一個是遊戲初始就具備的，另一個是當劇情發展到某個階段才會出現的。而「可裝備技能」用卡片組合，通過技能書學習。技能書記載了學習該技能需要那些卡片，當玩家擁有某技能的技能書，並且擁有該技能書所要求的卡片，那麼一旦使用該技能書，就學會了此技能，學會的技能可以對任意的主角裝備，只要該主角有足夠的武技格來裝備該技能。技能在裝備後也可以卸下，換成別的技能。不同的技能所需要的卡片數量和種類不同，功能越好的技能所需要的卡片數量越多，或是稀有度高的卡片；同種技能所需要的卡片組合方案也不相同，有的方案需要的卡片數量多，有的方案需要的卡片數量少。學習卡片數量少的技能就可以裝備更多其他的技能。而技能書可以在單機冒險或網路任務中得到。

使用技能書來習得其它技能。

## 技能的升級

在可裝備技能中，有些技能是可以升級的。裝備了技能之後，就可以用武技值對它升級，升級後功能更強大。每個可升級的技能都對應三本技能書，也就是三套卡片方案。第一套方案需要的卡片較多，卡片稀有度低，通過這種方案學習到的技能，只能升級到一定程度；第二套比第一套所需要的卡片數量少，稀有度有所提高，可升的等級增加；第三套比第二套所需要的卡片數量少，稀有度更高，可升到頂級。如果對應某種技能，先學習了第一套方案之後又學習第二套方案，則該技能以前所提升的等級將被繼承。




司空遠

宇文奇

### 司空遠

| | |
|---|---|
| 功體 | 烈 |
| 諸葛青雲 | 血連環 |
| 專屬技能 | 擊破、開導 |
| 專屬奧義 | 紅蓮棍、猛虎原爆擊、紅蓮滅法棍、紅蓮天空劍 |

性格　直率而衝動、正義而不失幽默、有脾氣但是重情重意、多少喜歡惹麻煩，於是自號「武林偵探」。

故事背景　擺脫不了宿命的糾纏，自小失去雙親，父親“十全書生”司空玉奇慘死，其母下落不明。為了追查母親碧玉仙子吳小梅的下落，同時也?了揭開當年的不解之密，從此捲入江湖紛爭。其母到底生死如何？宇文奇的真實身份又是什麼？羅?教的陰謀又是什麼？紛亂複雜的江湖，撲朔迷離的陳年舊事，司空遠，能否勘破夙事的紛擾，找到事實的真相？而真相大白的一切，是否又是他想要的？

### 宇文奇



| | |
|---|---|
| 功體 | 天 |
| 諸葛青雲 | 血連環 |
| 專屬技能 | 飛芒、戲法 |
| 專屬奧義 | 無相飛芒、崩雲勁、散華千烈破、華鐵霸山靠 |

性格　一個武功高強，身負絕技的老頭。

故事背景　宇文奇不但武功高，他還能變身成一種殺人不留痕跡的怪物。但是卻自願跟在才出江湖的毛頭小子司空遠的身邊，他難道會有什麼企圖嗎？他到底是人還是怪物？真相總有大白的一天，而宇文奇和司空遠的恩怨豈能輕易了結？



## 武器鍛造系統

武器鍛造系統可以提升武器的等級，隨著武器等級的提升，人物的基本屬性會有所增加，攻擊可能會附帶特殊狀態效果。而且通過提升武器等級，主角將學會更高級的奧義。當人物達到一定的等級時，就可以將武器鍛造材料和錢交給遊戲中的鐵匠進行打造，每打造一次，武器提升一個等級，打造的次數有限定。每個主角的武器可以打造的次數不同，但使用材料的種類和數量（不能超過上限）是任意的。打造到一定次數時，武器圖形就會發生變化。而武器鍛造材料都具有不同的功體屬性值，打造時使用不同的材料就會提升武器不同的功體屬性值，武器的不同功體屬性值的多少會對不同的基本屬性值產生影響：當武器的功體屬性值達到某種關係時，會附帶某種特殊狀態效果。



到打鐵舖打造武器。

## 獨特卡牌對戰系統

在本作《武俠群英傳》中，區別於以往任何一款rpg的，還包括創新的卡牌對戰系統。從上百部小說中提煉的人物、戰法和技能等，使卡牌對戰能夠形成豐富多變的戰術！集換式卡牌遊戲長期以來玩家所瞭解的主要是magic、遊戲王等，此次《武俠群英傳》的卡牌對戰系統，在借鑒了傳統的卡牌遊戲的基礎上，融入了中國武俠文化的因素，因此具有了獨特的吸引力。武俠卡對決是根據武俠的文化而設定，而且武俠牌的特色還在於：這是中國人自己的卡牌世界！奧義、真氣、陣法，中國武術所獨有的特色被全面引入卡牌對決！經過數位大師級人物進行規劃設定，不僅規則比其他牌類對戰更加簡單，而來自于經典武俠名著的卡牌人物和技能也帶來變幻莫測的戰術組合！同樣還有來自小說原型的經典卡片造型，形成了中國武俠獨有的牌類對戰系統。另外，作?遊戲一個強大的功能，不僅僅玩家之間可以自由角逐，更提供精彩的幫牌之戰和踢館之戰！



在遊戲中，可是要學會卡牌對戰喔！

林寒青

朱宗潛

### 林寒青



| | |
|---|---|
| 功體 | 震 |
| 古龍 | 天涯俠侶 |
| 專屬技能 | 碎岩、出鞘 |
| 專屬奧義 | 碎岩劍 |

性格 癡情、善良、單純、怯懦。怯懦而非膽小，對自己始終沒信心，不論在感情或是任何事情方面，不斷的選擇逃避

故事背景 身負一柄上古神兵「參商劍」，卻無法拔它出鞘。也許是宿命的安排，只有經歷了生死玄關的人，才能拔出這把上古奇兵。他喜歡白惜香，但是梅花門門主西門玉霜卻對他是癡心一片，三人的感情糾葛，最終會如何演變？參商劍能否出鞘？而林寒青的感情又將歸於何方？

### 朱宗潛



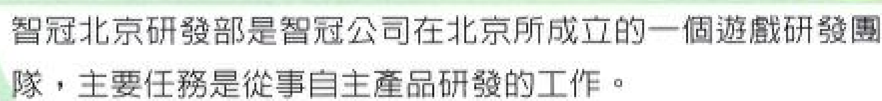
| | |
|---|---|
| 功體 | 天魔 |
| 司馬翎 | 飲馬黃河 |
| 專屬技能 | 快刀、帝狼 |
| 專屬奧義 | 龍牙斷、逆龍襲、帝狼變化 |

性格 秉性善良，意志力強大，秉承內心的善良在江湖上找尋自己的目標。

故事背景 朱宗潛本是當朝的小王爺，厭倦了宮廷的勾心鬥角，爾虞我詐，從此成為江湖一遊俠！而甫出江湖，卻要面對鬥狼魔人之謎，是非難解，最終能否揭開狼人的秘密？而這位王爺，最終是否仍要回歸宮廷的生活？

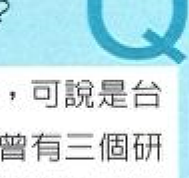
# 製作人訪談Q&A

## 北京研發中心歷史問分明



1．可以為軟體世界的讀者介紹一下，智冠北京研發部是怎樣的一個單位嗎？

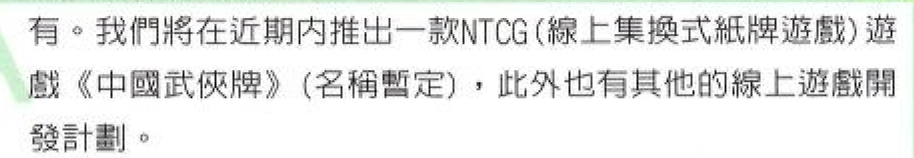
智冠北京研發部是智冠公司在北京所成立的一個遊戲研發團隊，主要任務是從事自主產品研發的工作。



2．當初是為了怎樣的目的，而在北京成立研發中心？

智冠科技公司早於1995年便在北京成立研發單位，可說是台灣最早運用大陸人才開發遊戲的公司，全盛時期曾有三個研發工作室在此運作，研發成員約30名，其中包括曾製作「三國英雄傳」於海峽兩岸聞名的北京紅螞蟻工作室，相信資深一點的老玩家都有印象。

早期在大陸成立研發中心的目的，不諱言的說就是節約遊戲開發成本，但有鑑於大陸市場日益成熟，1999年起公司便有計劃的從台灣派研發幹部到北京，目標在此培訓大陸頂尖遊戲開發人才，因為日後若要打入龐大的大陸市場，產品研發的本土化是必要的，我們看到不論是當地玩家的態度或是大陸的遊戲政策，都在大力扶植著大陸自研的產品，於是在2002年3月將以往的工作室整併，正式成立北京研發中心。



3．北京研發中心，目前除了單機遊戲的開發外，還有線上遊戲的研發嗎？

有。我們將在近期內推出一款NTCG(線上集換式紙牌遊戲)遊戲《中國武俠牌》(名稱暫定)，此外也有其他的線上遊戲開發計劃。

### 北京研發中心小檔案

成立時間：2002年3月　工作人數：25人

部門劃分：程式組、企劃組、測試組

### 製作人身世大公開！

姓名：曾保忠

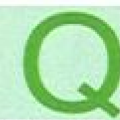
- 小名：Jan
- 生日：1970/01/10
- 血型：A
- 星座：摩羯
- 婚姻：已婚
- 職務：智冠北京研發部副理
- 學歷：輔大應美系畢
- 經歷：智冠太極工作室企劃、智冠大黃蜂工作室leader、智冠海豚蜂工作室leader、智冠北京研發部副理
- 參與開發的遊戲：軒轅聖戰錄、水滸傳、雷峰塔、浣花洗劍錄、龍狼傳...等等
- 興趣：遊戲、動漫、NBA
- 平常的休閒活動：看影碟、打保齡球
- 最喜歡的一款遊戲：巫術
- 最喜歡的一本書：天地一沙鷗(不同的年齡段看，每次都會有不同的體會)
- 最喜歡的一部電影：情書
- 最喜歡的一本漫畫：ㄇㄟ組大吾
- 製作人想跟讀者說的話：「智冠北京研發中心是一個在遊戲企劃創意上不斷尋求突破的遊戲開發團隊，感謝公司給予我們充份自由的開發環境，也希望所有玩家未來能夠繼續給予支持！」

# 遊戲相關問題全記錄



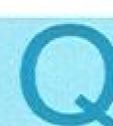
1．在製作人你的眼中，《武俠群英傳》是怎樣一款的遊戲？

這是一款遊戲史上第一次解決了小說版權問題，將包括古龍、司馬翎、臥龍生...等十多位武俠名作家的上百部作品集合起來所開發的一款群俠傳遊戲，格局非常龐大，因此我們製作時可說壓力不小。



2．而製作人你想把他塑造成怎樣的一款遊戲？

用創新的遊戲概念結合中國傳統武俠，帶給玩家一種帶有魔幻色彩和創新元素的新武俠概念，例如我們遊戲中所設計的角色屬性系統是烈、旋、凝、震、天、魔，而不是一般傳統中國武俠遊戲常用的金、木、水、火、土；此外，劇情及武功招式的設計上都加入了許多新的創意，例如羅剎教的人體實驗，將武林人士改造成狼人，或是使用念動力的角色以及從背後長出骨刺殺敵的奇詭武功…都是一種古今結合的概念，用上百部在6~70年代紅極一時的武俠小說內容為背景，賦予它們新的創意，希望能讓所有玩家耳目一新。



3．研發過程中，哪一個環節是最困難的，你們是如何將他一一克服？

研發過程中，遇過最困難的環節我印象最深的有兩個，一個就是企劃首先要了解一百多部武俠小說，才能開始設計這款遊戲，因此在開發初期，分配所有企劃看小說、做小說筆記，花了相當長的時間。第二就是我們想要創造出一個上百部小說的世界，只用一個有限的單機遊戲的內容是不可能做到的，最後我們決定用網路任務伺服器的方式來解決，使這款遊戲的故事可以無限延伸。



4．在戰鬥、劇情解謎、技能修煉的遊戲時間大概所劃分的比重為何？

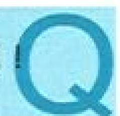
劇情解謎是這個遊戲比重最大的，包括我們在設計上使每個不同的主角在冒險有不同的右鍵技能，例如可以用楚留香的彈指神功打開遠處的機關按鈕，或用司空遠的紅蓮棍擊破木箱…這些設計都是為了豐富劇情解謎要素。總體而言，劇情解謎約佔遊戲時間的60%，戰鬥和技能修煉約各佔20%。





6．希望玩家在玩遊戲的過程中，能去特別注意哪些事情，如戰鬥或是技能修煉的地方或是哪一段的劇情安排？

多注意收集遊戲中散落各處的英雄卡片，這些卡片可以合成各種對遊戲有幫助的技能，而且透過這些卡片可以了解到遊戲的故事背景，因為這些武俠英雄卡片都是從真善美出版社授權的一百多部武俠小說中提煉出來的。



7．最後，跟我們軟體世界的讀者推銷一下《武俠群英傳》吧！

武俠群英傳是智冠科技今年暑假的單機RPG大作，十多位武俠名家、上百部武俠鉅作的空前聯手，絕對值得武俠RPG迷們期待和珍藏。




上一期在雜誌截稿之前首度為玩家披露出的《風色幻想 4 ～聖戰的終焉～》(以下簡稱《風 4》) 遊戲情報，相信讓大家感到意猶未盡吧～這一次風色小組彙整來自四面八方的玩家意見，《風 4》也因為熱情玩家的建議，整體遊戲系統獲得質的提升。這次小編更是特定親赴 FY 總部獲取珍貴的遊戲資訊，想要瞭解這一期的《風 4》報導到底有什麼令人感到震撼的情報，就請各位玩家給他努力地看下去囉！

# 全新的序幕 壯大史詩的終曲即將到來！

大陸歷 190 年末，正值後世稱之『冰與火之戰』的戰爭末期，北方帝國－冷夜和南方的聖餐聯合公國各自為了彼此的理念而爭戰著，殊不知這場戰鬥卻只是有心人為了防堵未來將會降臨的滅世之禍而策動的必須手段。

**雖然原罪劫結束，但和平尚未來到這世上．．．**

身負救世主加瑟多救世之道的少男少女們，為了世人期盼的和平世局而努力，他們深信只要紛爭結束，原本因彼此所屬國家關係的夥伴們將會再度重聚，不過這一絲絲的夢想真的可以如他們所願嗎？還是說之後來到的和平治世只是暴風雨前的寧靜？

此刻位居大陸南方的龍之墓塚陸續發生不尋常的怪事，聖都尼魯為了釐清怪事真正的原因，派遣新生帶刀祭司－妮依．迪亞諾耶魯前往調查；另一方面，在布朗西斯女王希洛依的指示下，龍騎禁衛隊副官－修伊．海爾藍特在禁衛隊隊長－法姆．馮．布朗西斯的帶領下協助來自聖都尼魯的調查隊．．．初次執行實戰任務的少男、少女在任務過程中相遇，這倆人的邂逅將會如何影響彼此的信念？與斷罪之翼一行人的羈絆將會發生這麼樣的發展呢？



位居樹海遺跡的守護魔神，不管從哪個角度看，給人的壓迫感依然不減。



面對守護魔神如此強大的攻勢，妮依等人要怎樣才能戰勝祂呢？



修伊對守護魔神進行攻擊，不過這點傷害似乎對魔神起不了作用！？

# 全新的男女主角 嶄新的命運巨輪開始啓動。

上一期的《風 4》截稿前特報公開新女主角－妮依，這一次也公開新男主角－修伊，這對新的男女主角即將帶領玩家進行《風色幻想 4》的世界之中。或許玩過《風色幻想 3》的玩家會有所疑問，那麼原先的男女主角－西撒和凱琳他們的戲份呢？別擔心，西撒和凱琳的戲份不會受到新的男女主角影響的。據小編詢問風色製作小組得知，新的男女主角將背負著帶領玩家逐步進入《風 4》龐大的世界觀之責，新玩家可以藉由妮依和修伊兩人瞭解到遊戲初期劇情的發展始末；舊玩家則是瞭解發生於《風色幻想 3》的戰爭另外一面的故事，此外小編還從編劇口中大略得到，新的男女主角在《風 4》的劇情可是引導出重要人物的關鍵角色喔～至於這位重要人物倒底是何人呢？小編想只要曾經玩過《風色幻想》系列作的老玩家應該是相當清楚才對！




重新繪製的人氣主角－西撒登場，這一次他與藍斯的競爭宿命將會畫下句點嗎？？




處於時間與空間的孤處－祭風之塔主人法魯，對於她們口中所說的至高神似乎非常在意。

# 龐然巨物的壓迫感再臨！
# 令人震撼的地圖 BOSS 再度登場 !!

曾玩過《風色幻想》系列的老玩家們對於當時在遊戲中登場巨型首領一定相當熟悉吧～橫跨三分之地圖的超巨大首領初次現身在玩家眼前的時候，那種令人感到震撼的壓迫感，讓玩家驚訝不已，當然超巨大首領的能力也是凌越於一般首領。如今這種與超巨大首領戰鬥的感覺，也將於《風 4》中再次感受到，拜 3D 技術所賜，這次的地圖 BOSS 將會比以往更加具有壓迫性、震撼感。據小編獲得的情報顯示－圖片中的地圖BOSS會是妮依和修伊初次執行任務的第一隻 BOSS ，該 BOSS 的現身究竟與妮依他們的任務有什麼關係呢？然而如此龐然巨物竟然可以沉睡數千年之久不被人所發現，這一切的謎團正等著玩家去解開．．．。

## 修伊・海爾藍特

原布朗西斯第四龍騎隊小隊長。在原罪劫之亂中，聖燄為奪喚龍石所爆發的衝突戰裡，因其突出表現而被任命為禁衛隊一員。目前擔任隊長法姆的副官。修伊的個性樂觀且富有熱血與正義感，但這樣的他對於力量卻有著相當的執著。聖燄與冷夜的戰爭暫告一段落後，在希洛依女王的指示中前往幫助勢單力薄的修羅將軍－西撒。不過修伊卻似乎對西撒抱持著淡淡的恨意，他們兩人之間究竟發生過怎麼樣的過去呢？

## 帕魯瑪・艾莉卡

繼承自母親的強大魔力，性格古怪的美女禁咒法師。原本是布朗西斯的公主，在年幼時其父親騎龍王受到黑羽龍的蠱惑，而發生了震撼布朗西斯的黑羽龍之亂，該場戰亂在友邦－聖亞里昂的協助之下平定了，而艾莉卡姊妹倆也受到聖亞里昂領主－雷歐哈特的收養，數年後，帕魯瑪隨著西撒投身軍旅，並成為了這修羅將軍的副官。之後更也隨著西撒進入斷罪之翼，而這名總是跟隨在西撒身邊的怪怪美女法師，似乎對西撒抱持相當的好感？

## 戰鬥系統再進化
## 羈絆攻擊系統大導入。

由於《風 4》一樣沿用上代的 3D 引擎而開發，因此在戰鬥系統上並沒有多大的差別，不過《風 4》戰鬥系統則是匯集不少玩家的意見進行一些修正、調整，使得整體的系統變得比以往更加熟練、華麗。當玩家在戰鬥攻擊過程中，可以事先得知目前你欲使用某技能攻擊目標的命中率和傷害值，從這些資訊來決定你可以選擇最為強大的招式來應付；此外當你攻擊敵人的時候，攻擊敵人的側背面所帶來的傷害絕對會大於正面攻擊，這些新增的系統將會大幅提升遊戲的戰略性，當玩家在攻略遊戲之時，一定要將這些資訊熟記，不然的話很可能會遭受到挫折感喔！




羈絆技＿煉獄修羅破軍擊畫面一




羈絆技＿熾天使之怒流程畫面一

另外最受玩家矚目的－羈絆攻擊系統，也將在《風 4》隆重登場。何謂『羈絆攻擊系統』？以最簡單的解釋來說，就是由雙人發動的合體必殺技囉～至於要如何發動呢？以小編實際看到的遊戲畫面來說，當契合度佳的兩人站在相鄰格子的時候，其中一人就可以發動『協力』指令，接著選擇羈絆攻擊技能，最後選擇欲攻擊目標，之後就會發動相當帥氣、華麗的雙人必殺技動畫囉～當然羈絆攻擊技的威力可以凌駕於我方所有的技能，不過發動這麼可怕的必殺技也是需要略為嚴格的限制，不然戰場上的那些小兵可是會相當地可憐。那麼要如何知道遊戲中哪些角色彼此的契合度？這一點就無須擔心，玩家可以從劇情清楚瞭解到哪些角色是一對、或者關係特別好，那麼那群人就能發動羈絆攻擊！（當然老玩家關心的那對千年的情侶也會有羈絆攻擊的）




羈絆技＿熾天使之怒流程畫面二

## 遊戲耐玩度大幅提升！難易度選擇、多重結局。

這次的《風 4》除了在系統上做一番修正和調整，在遊戲耐玩度部分，也下了不少的心力，當玩家在進行新遊戲的時候，可以選擇『簡單』、『普通』、『困難』三個難度。在難度選擇方面，建議一般的玩家選擇『普通』難度，這麼一來可以享受正常的 RSLG 遊戲的樂趣：倘若玩家想要輕輕鬆鬆地遊戲，那麼就選擇『簡單』難度，就可以享受傳統的歡樂：如果您想要步步為營，考驗您的戰略能力，那麼『困難』難度就非您莫屬了！最後，小編還從編劇口中證實，這一次《風 4》一樣有著『多重結局』的設定，而且這次多重結局的觸發方式與《風 3》不同，玩家或許必須花些心思才能見到動人落淚的精彩結局。

## 冥王－迪斯路亞

另一未知的世界，存在於光的陰影中之冥界王者。由暗黑神的血與肉所誕生製成的強韌肉體賜予了他不老不死的能力，但不滅肉身的詛咒卻也同時讓它失去了一切的感情，成了黑暗的冥界深淵中，最為冷血的帝王。發生於風色幻想一代的世界，被稱為神之國的封神戰爭裡，這樣的冷漠冥王因為援助人類世界的軍勢而與為討伐人類而來的命運女神－拉克西絲相遇了，一個是沒有感情、甚至於沒有生命的冥王，另一個則是賜予人生命、創造著因感情而變化的命運之女神，這兩個完全不同的存在究竟會磨擦出如何的變數？而這超越了因果律的相遇，又將怎麼改變風色幻想這巨幅史篇的終曲？

## 西撒・赤紅・聖亞里昂

原聖啟聯合之中，威震大陸的修羅將軍，在原罪劫結束後所爆發的聖啟對冷夜戰爭中對聖啟使用之前所封印的原罪徽章進行戰爭的行逕感到不滿，轉而投身冷夜與聖啟對抗，冷夜軍在西撒的協助之下，扭轉了頹勢，逐步的擊退了遠征的聖啟軍，而修羅的將軍更擊敗了前來討伐自己的父親，不過這樣的舉動被聖啟視為了叛徒，進而發出了全面通緝的軍令，這樣軍令對修羅將軍的故鄉－聖亞里昂領地造成不小的動盪，而卡諾領也以此為由，對這塊早已虎視眈眈的土地發動討伐逆賊的侵攻，擔心故鄉的西撒離開了冷夜庇護，回到聖亞里昂，而在前方等待西撒的，又是什麼樣的命運呢？

# 三代與四代 系統大解析！！

也許有些玩家對於剛剛小編解釋《風4》新戰鬥要素瞭解，因此特定從製作小組那裡凹來最詳盡的戰鬥系統解說，並且以分析法來為各位玩家一一說明：

## 1 戰鬥數值預算顯示



▲風 3_ 無戰鬥數值預算顯示



▲風 4_ 增加戰鬥數值預算顯示

《風 4》多了命中率、傷害數值顯示，玩家在戰略的應用上必須多做些思考，如此一來才能以小博大！

先前曾為玩家介紹過《風4》導入『戰鬥數值預算顯示』系統，那『戰鬥數值預算顯示』是什麼樣的系統呢？依小編手中的戰鬥解說書來看，當玩家對某敵人進行攻擊(或者是使用必殺技、魔法等技能攻擊)時，在下方的簡易狀態畫面會顯示命中率、損傷值，不過這些數值均為程式預算的結果，實際結果可能會受到不定的變數影響。但是多了這項命中率、損傷值的攻擊顯示，那麼玩家在戰鬥中可利用的籌碼就大大增加不少，如此一來玩家要思考如何以小博大是一個相當重要的課題。

## 死神－貝莉卡

關於她的出身與過去一切皆成謎，在凱琳一行人欲拿取輝煌之燄途中所遇到的手舞著巨大鐮刀，有喜歡把『喵』當作語助詞習慣，自稱美少女死神的謎樣少女，據凱琳的瞭解只曉得她常出沒於妖魔之海一帶，並且與祭風之塔的主人－法魯熟識，貝莉卡本身似乎遵循著某種意識行事著，並有著追獵某人的使命在，到底這名謎樣少女的真面目為何？而她的行動，又會為命運洪流帶來什麼影響？

## 2 人物方向影響戰鬥參數的變化



▲風 4_ 正面攻擊



▲風 4_ 側面攻擊



◀風 4_ 背面攻擊

從圖中可以明顯得知背面攻擊所造成的損傷大於正、側面攻擊，所以只要有機會就盡量攻擊敵人的背面。

除了戰鬥數值預算顯示系統，另外一項新系統－『方向影響』也是值得玩家注意的。當玩家在移動角色後，必須決定他的面對方向(4方向)，別以為這小動作沒任何意義，角色的面對方向可是會影響攻擊力、命中率的參數變化，一樣根據小編手中的戰鬥解說書表示－攻擊目標的左右兩側，其攻擊力為正面的1.5倍；攻擊目標的背面，其攻擊力為正面的2倍、命中率增加20%，所以當玩家進行攻擊或者戰略佈陣的時候，絕對要注意我方人物的面對方向，盡量別讓敵人有機會攻擊到側面或背面，此外攻擊敵人的時候，也要挑敵人的側、背面下手，這麼一來對於較為艱困的戰況有所幫助。

## 3 玩家可操控的視角數增加



▲風 3_4 方向角度之一



▲風 3_4 方向角度之二



▲風 4_12 方向角度之一



▲風 4_12 方向角度之二

原先在《風 3》的 4 方向角度操作到《風 4》之後，就進化成 12 方向角度操作，這麼一來玩家對戰場的情況將更能清楚瞭解。

玩過《風 3》的玩家對於原先設定的四方向視角感覺不太夠，然而這一次的《風 4》將提供 12 方向的視角供玩家使用，相信有了這 12 方向的角度，戰場上的每一草、每一木都能看的一清二楚才對，當然連敵人的動態也可以在玩家的掌握之中。

## 人物關係圖

冥王 迪斯路亞

職業：冥王 / 身高：186 / 血型：未知
由闇黑神之血與骨所生成的冥王，族人曾遭秩序女神所滅後立誓追獵拉克西絲，自此之後結下了千年不解的因緣。

尼魯主教 費恩

職業：尼魯主教 / 身高：186 / 血型：自稱0型
曾經拯救過時數年前流行的黑死病，而被推舉為尼魯的主教，目前也是斷罪之翼的精神領袖。

秩序女神 拉克西絲

職業：秩序女神 / 身高：172 / 血型：未知
命運三女神之一的秩序女神拉克西絲，也是風一的女主角露菲雅＝希爾達。在風一的事件結束後因不明的原因而離開，現正下落不明中。

至高神 耶米拉

職業：至高神 / 身高：162 / 血型：未知
秩序女神拉克西絲口中至高無上的存在，為風色幻想故事裡頭一切謎題的源頭。

救世主 加瑟多

職業：救世主 / 身高：178 / 血型：未知
遠古之時結束妖精戰爭，並封印了亂世的六大聖靈之賢者，在死前預言了必會到來的原罪劫一事，而聖焰與冷夜便依其預言成立了斷罪之翼。

黑色新娘 辛德蕾拉

職業：黑色新娘 / 身高：165 / 血型：未知
十年前毀滅空之島，殺盡夜鳩族與守族的兇手，也是凱琳與雪菈眼中的仇人，似乎有著能讓原罪徽章無力化的能力。

奇蹟製造機 凱琳

職業：祭司 / 身高：162 / 血型：B型
斷罪之翼有名的奇蹟製造機，曾經創造過多次奇蹟而挽救世界免於被原罪劫所滅，風色幻想三的主角。

修羅將軍 西撒

職業：騎士 / 身高：182 / 血型：A型
曾是聖焰聯合中名震天下的修羅將軍，也是斷罪之翼SEED的領袖，在冰與火的戰爭中發覺聖焰利用原罪徽章一事後，轉而投身冷夜效力。

狂王 藍斯

職業：狂戰士 / 身高：180 / 血型：AB型
前聖焰皇傑奧斯之子，亦是斷罪之翼GERMINATE的領袖，在前次冰與火的大戰後離開聖焰，在傑拿魯取得了傭兵王之位。

背道者 弗妮

職業：噬魂使者 / 身高：163 / 血型：未知
使用著原罪－噬魂，似乎是藍斯與希絲提娜的親生母親，為了對傑奧斯復仇而策劃了一連串的陰謀。

關係標示：至高神耶米拉→冥王迪斯路亞（因未知而感興趣）；至高神耶米拉→秩序女神拉克西絲（創造）；冥王迪斯路亞↔尼魯主教費恩（??）；秩序女神拉克西絲↔黑色新娘辛德蕾拉（??）；尼魯主教費恩→黑色新娘辛德蕾拉（??）；至高神耶米拉→修羅將軍西撒（未知的關係）；尼魯主教費恩→救世主加瑟多（崇拜）；尼魯主教費恩→凱琳（養女）；凱琳→救世主加瑟多（崇拜）；尼魯主教費恩→背道者弗妮（舊識）；黑色新娘辛德蕾拉↔凱琳（??）；凱琳→黑色新娘辛德蕾拉（憎恨）；狂王藍斯→凱琳（一面倒的愛）；凱琳→狂王藍斯（很在乎）；背道者弗妮→凱琳（阻礙）；狂王藍斯→修羅將軍西撒（強敵）；修羅將軍西撒→狂王藍斯（好敵手（同伴?））；狂王藍斯→背道者弗妮（憎恨）；背道者弗妮→狂王藍斯（親情關係）

# 製作小組的悄悄話

## DP的場景製作解說

### FY三巨頭（研發主任）

**低面數模型好好玩！**

話說從《風一》時，原本風色幻想就是以即時3D為開發目標的，可惜當時硬體還不成熟，未能實現當時的想法，而從《風三》起即時3D的世界後就開始了在《風三》研發初期其實對美術技術而言滿辛苦的，由於國內對於即時3D遊戲美術製作的書籍文獻不多(可以說沒有)大多都只能從網路上找尋資料，而為了知道別人的製作方式更是什麼怪招都用上了，如開金手指鎖PS2遊戲攝影機，拉到一般遊戲中看不到的角度，算別人建模的多邊形數。

◀某場景建模圖..,疑？這竟然不是角色？而是地圖場景！？



▶樹海一戰的場景模型，不規則的表現外加巨大地圖首領的呈現可是大工程呢！

## ㄚ左的製作感想

### 新人繪師

頭一次這樣繪製全身人物稿，而且都是平常所不常畫的東西，像是盔甲或是女性角色等等，對我來說實在是頗具挑戰性啊，不過當然也因此學到很多東西，也了解到繪製人物的困難度，真的是一個很好的經驗。感謝給予我指導的必殺兔跟DP啊！雖然有點擔心風色的角色在自己筆下是否能夠表現出前作所賦予的感情，當然繪製出來是和前作有所差異，但也是我從那些角色所感受到的感覺，以我的方式表達出來，也請多多指教了。



▶由新人繪師ㄚ左所繪的帕魯瑪，是不是更可人(謎)了呢！

SPECIAL FEATURE




國內知名養成遊戲大作《明星志願》即將於今年暑假推出最新作品。醞釀五年，遊戲內容到底有了什麼樣的突破呢？這款即將在暑假推出的大宇新作——《明星志願３》，遊戲中除了全新的養成系統之外，玩家仍可見到許多耳熟能詳的前作人物，如：《明２》當中的黎華、方若綺，依然有著屹立不搖的天王天后地位，王瑞恩、高明權等人都已經轉型成幕後人員，很少出現在螢幕上～。不過，江山代有人才出，新人輩出的演藝圈，要不被淘汰就得要不斷地進步，誰的事業終於有了新發展？誰又找到了真愛？熟悉的面孔，在前代沒有完結的故事，將一一為玩家揭曉，是不是相當期待啊？現在就讓我們來一探究竟！

# 扮演經紀人的角色

主角的父親金勇曾是個實力派電影演員，退休後成立了「翱翔天際」經紀公司，希望能夠幫助更多新人打造夢想。無奈金老先生的想法保守，堅信「藝人唯有先打好基礎再出道」才是長久經營的不二法門。因此，雖然經紀公司於一年前就簽下了2位條件不錯的新人，卻遲遲未將他們推上舞台。經過了漫長的訓練，不僅讓翱翔天際負債累累，更磨光了兩位新人的耐心。在敵手經紀公司的慫恿之下，兩位新人接受了鉅子經紀賀總的建議：賠償違約金，跳槽到鉅子旗下！藝人的全數出走不僅使得原本的財務狀況雪上加霜，更讓金父氣得心臟病發，而將經營重擔交給了原本只是在公司實習的主角…。

▶主角在父親病發後負起經營擁有龐大負債的經紀公司。



◀小祕書－總是以甜美的笑容陪伴著主角。



▶鉅子經紀公司的老闆－賀總，也是重創翱翔天際的人物！



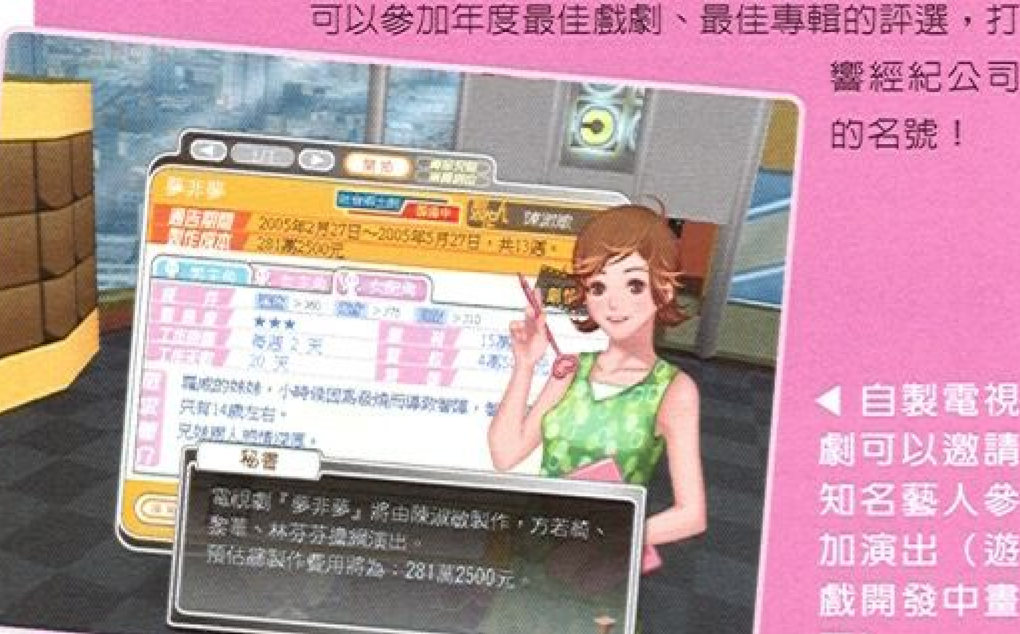
◀組團時可以看到可愛的3D角色不停變換姿勢（遊戲開發中畫面）

# 首創組團模式！

《明星志願３》為了做出角色間的差異，與增加遊戲的挑戰性，特別為每個藝人設計了不同的發展曲線：有些人天生愛唱歌，可就是沒演戲天份；有些人被稱為戲神，不過跳起舞來硬是同手同腳；更有些人口才一級棒，但是長相太滑稽，演起偶像劇保證沒人氣！能力不好可以培養，先天不良的話，就得靠後天的刺激來激發潛能啦！遊戲中設計了許多的劇情事件，身為經紀人的玩家除了可以針對每個藝人的缺陷對症下藥，替他們找到突破天生極限的方法之外，還有另一個較簡單的方法可以幫助藝人擴展舞台，那就是——「組團」！替旗下藝人組成團體，不僅可以將藝人的能力發揮到極致，甚至還可以激發出前所未有的潛能。除此之外，組團也是培養新人的好方法。把新人放到一個當紅的偶像團體中，就算是默默無名的路人甲，也能迅速成為鎂光燈的焦點！

# 跨身製作公司

在競爭激烈的演藝圈中，藝人需要朝全方位發展，而經紀公司更是如此。為了擴大事業版圖，也為了讓旗下藝人的發展更穩定，玩家可以選擇是否投注資金拍攝電視劇或是製作專輯唱片。自製節目雖然耗費成本，不過卻能藉由和其他知名藝人的合作，幫助旗下新人迅速走紅。要是真的作出了好成績，還可以參加年度最佳戲劇、最佳專輯的評選，打響經紀公司的名號！




◀自製電視劇可以邀請知名藝人參加演出（遊戲開發中畫面）

# 首創事件編輯功能！

從《明星志願2》以來，最讓玩家津津樂道的就是遊戲中豐富的事件了。不過製作小組卻認為，再曲折的劇情也遠比不上玩家的想像力。為了讓玩家與心儀的角色來段美麗的相遇，《明星志願３》中貼心的設計了事件編輯功能。透過簡單的介面操作，玩家不僅可以將自己喜歡的劇本橋段加入遊戲，還可以透過網路與其他玩家分享劇情。誰說單機遊戲沒有擴充性？有了事件編輯功能，你，就是最好的遊戲製作人！




◀透過編輯工具，玩家可以在遊戲中玩到自己設計的劇情（遊戲開發中畫面）

## 明星人物搶先報



## 林芬芬

16歲 11月12日生 天蠍座 身高160

林芬芬是前代主角林立翔的妹妹，從小便十分嚮往演藝圈，不但是方若綺的忠實觀衆，也是哥哥林立翔第一號影迷，並且一直幻想著長大後可以跟哥哥一起搭檔演出。林立翔十分寵愛林芬芬，造就了林芬芬刁蠻任性的個性，平常甜美可愛的她，生氣的時候可是相當潑辣的唷！而且林芬芬還是「外貌協會」的一族，生平最喜歡帥哥美女，對長得醜的人完全的不屑一顧，這樣的個性，也在工作時造成主角不少的困擾。林芬芬最遠大的目標，是向自己的哥哥林立翔看齊，希望有朝一日可以成為影視歌三棲的全方位藝人。



## 紀翔

16歲 12月1日生 射手座 身高184

紀翔從小在國外音樂學院深造，主修鋼琴、副修小提琴，雖然沒有演藝圈相關的經驗，但是其音樂的造詣絕對不輸任何專業歌手。身份背景是個謎、感情世界也是個謎，連好友歐怡青也沒辦法說出個所以然來，有八卦雜誌傳說他是某個小國的貴族子弟，又有人傳說他其實是演藝圈某位名人的私生子，這些小道消息，都被紀翔當作空氣一般的一笑置之，完全不予理會，也從不談論其中的真假。紀翔基本上是個很神秘又孤僻的人，不喜歡跟人來往，討厭麻煩，看起來背後似乎隱藏了許許多多不為人知的隱情？



## 蘇嫚君

22歲 7月12日生 巨蟹座 身高166

蘇嫚君的母親是育幼院院長，常常為了育幼院的龐大支出忙得焦頭爛額。國中畢業後嫚君選擇進入建教合作的護校就讀，因為一畢業後就可以得到一份薪水不錯的工作。蘇嫚君樂觀開朗的脾氣，讓她很快地成為醫院裡最受歡迎的護士，股市大亨郝友乾甚至還認嫚君為乾女兒，可惜院長夫人總把她當成狐狸精，最後是給她一筆遣散費請她走路回家吃自己…。雖然生性十分迷糊，做事常會丟三落四，經常闖禍又鬧笑話，但熱心善良的個性，又讓人沒辦法討厭她。

## 陳奕夫

25歲 8月22日生

獅子座 身高164

陳奕夫本來是被眾人看好的籃球選手，運動神經發達、不管什麼運動都不會輸人，最擅長的就是籃球，從很小的時候便往職業運動員的道路邁進，可惜一次嚴重受傷斷送掉他運動選手的生涯。人生一百八十度的大轉變沒有擊倒陳奕夫，放棄職業運動之後，他受到電視台的賞識，逐漸在主持方面竄出頭角，外貌雖然不起眼，親和力的表現也慢慢受到觀衆的認同。陳奕夫善良憨厚的特質完全展露在喜歡小動物這一點上，看到流浪動物就沒辦法坐視不管，一定會想辦法安置妥當。

## 童靖陽

30歲 12月27日生 魔羯座 身高176

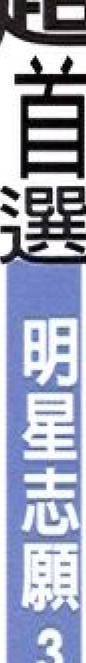
玩過《明星志願2》或是《明星志願2000》的對童靖陽一定不陌生。雖然即屆而立之年，童靖陽仍不改他憤世嫉俗的本性。由於痛恨演藝圈的胡亂作假與隨便放話，童靖陽除了工作之外幾乎不與演藝圈中的明星往來，目前僅存的演藝圈好友是同為性情中人的馬智文夫婦。童靖陽別具個人特色的演出方式在製作人和觀衆心目中都有不錯的口碑，算是個硬底子的演員，不過對於一些青春偶像劇來說，童靖揚就有些超齡了。他從男主角轉變成男主角的哥哥、甚至是爸爸，就算是童靖揚，也不得不對殘酷的現實低頭。

## 路風、路敏

路風：23歲 5月19日生 金牛座 身高189

路敏：19歲 3月11日生 牡羊座 身高173

路風、路敏是一對來自邊疆地帶的兄妹，兩個人從小練武，各自擁有一身好武藝。因為是邊疆民族出身，兄妹倆的個性都屬於豪邁大方的類型。路風、路敏一開始加入演藝圈是採取團體的方式，但兩個人喜歡的工作卻完全不相同，路風對戲劇拿手，路敏擅長的卻是唱歌跳舞。兩人的目標雖然完全相反，可是在感情與默契上，卻是任何團體都沒辦法相比的融洽，路風溫柔又不失嚴厲的扮演哥哥的角色，感情很好的兩兄妹，因為家中負債而進入演藝圈，現在決定攜手在演藝圈闖出一番天下。



## SD樂團

丹尼斯：?歲 10月14日生 天秤座 身高184

史蒂芬：?歲 9月1日生 處女座 身高180

丹尼斯與史蒂芬兩兄弟本是翱翔天際下的藝人，經過了長達兩年的訓練期，對於不能早日出道感到相當不耐煩，剛好鉅子經紀公司挖角，兩個人一番掙扎之後，付了違約金離開翱翔天際，迅速以SD樂團的名稱出道。他們的離開讓翱翔天際損失慘重，氣倒了老闆，也讓主角不得不扛下經營翱翔天際的重責大任！SD一出道就氣勢旺盛，同日發售的單曲、專輯同時拿下第一名，為史蒂芬量身訂做的電影，也隨即拿下了票房冠軍，一連串亮麗表現讓SD兩兄弟成為演藝圈的話題人物。

## 馬麗安

王潔安：21歲 2月21日生 雙魚座 身高160

馬秋慧：22歲 5月26日生 雙子座 身高162



馬麗安是目前演藝圈中唯一的女子團體，由個性爽朗的馬秋慧與天真爛漫的王潔安共同組成。出道一年，馬麗安卻不能真正的大紅大紫，其中原因，王潔安可能得負起大部分的責任…。外表看似單純的王潔安，只要一看到喜歡的男星便會死纏不放。這種個性讓演藝圈的男星一聽到王潔安的名字就紛紛走避，完全不肯跟他合作，也因此馬麗安喪失不少演出的機會。個性較為成熟的馬秋慧雖然對於『馬麗安』停滯不前的成績感到無奈，但是卻也沒辦法阻止她這種近乎無理取鬧的行為…。

## 朱莉

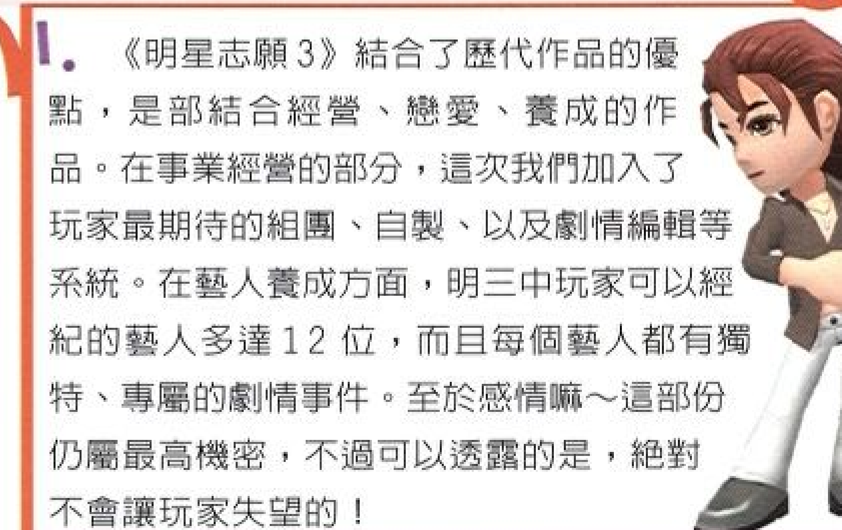
26歲 11月18日生 天蠍座 身高158

本來是電視台助理的朱莉，因為一支泡麵廣告打開了知名度後，毅然決然放棄了原本的工作，宣佈正式進入演藝圈。由於是半路出家的關係，朱莉空有演藝圈的知識，卻缺乏專業藝人的才華。朱莉個性熱心外表充滿喜感，在接演的廣告、電視劇中，大多扮演真性情的甘草人物，深獲婆婆媽媽的喜愛。在擔任電視台助理時，朱莉有『八卦情報站』的稱號。雖然當了藝人之後，朱莉的八卦能力不升反降，不過對於各大電視台、唱片公司的歷史，她還是能如數家珍朗朗上口！

# 明星答客問

玩家對於這款遊戲一定還是滿腹疑問吧～小編特地採訪《明星志願３》的製作小組，針對玩家的疑點發問，匯整出玩家最想知道的資訊，大家可別錯過這段精采的答客問喔～

**是不是可以簡單的說一下《明星志願3》的最大特色？** Q1.



A1. 《明星志願 3》結合了歷代作品的優點，是部結合經營、戀愛、養成的作品。在事業經營的部分，這次我們加入了玩家最期待的組團、自製、以及劇情編輯等系統。在藝人養成方面，明三中玩家可以經紀的藝人多達 12 位，而且每個藝人都有獨特、專屬的劇情事件。至於感情嘛～這部份仍屬最高機密，不過可以透露的是，絕對不會讓玩家失望的！

**所以，《明３》中玩家所扮演的經紀人有機會和明星談戀愛嘍？** Q2.



A2. 當然！《明３》既然為經營養成遊戲，遊戲中當然包括了事業經營及戀愛養成兩大部分啦！玩家除了可以從經營經紀公司體驗到藝人的成長與辛酸之外，還能經由和其他角色的互動感受到演藝圈的人情冷暖。不過在龐大的事業壓力下要分身談感情並不容易，是不是能夠愛情事業兩得意，就得看完家自己的造化啦～

**目前得知遊戲時間為三年，玩家是否可以自行延長時間呢？** Q3.

A3. 嗯…經營養成類遊戲之所以有趣，就是希望玩家可以在有限的時間內挑戰自我的成長極限，再來享受破關的快感。在演藝圈中，三年可造就許多新人，更可看到許多紅星沉寂，為了讓玩家能夠跟著遊戲的節奏來感受演藝圈的起伏，遊戲時間恐怕是無法延長的囉～

**《明 3》為經營模式，請問遊戲中可以加入經紀公司的藝人共有幾位？聽說這其中還包含一位在前作中出現的超人氣巨星，可以透漏到底是誰嗎？** Q4.



A4. 遊戲中會出現將近 40 位的藝人，其中玩家可以網羅的藝人共有 12 位。這 12 位藝人可說是各有特色，有英挺的美男子、活潑的陽光男孩、可愛的學生妹及嬌貴的千金小姐絕對可以滿足各種玩家喜好。至於那位在網路上引起熱烈討論的神秘人物嘛～可能得請玩家繼續動腦筋猜猜看，靜待下期謎底揭曉囉！

**除了上面介紹的童靖陽和朱莉之外，還有其他曾經在前作出現過的藝人嗎？** Q5.



A5. 心細的明星玩家一定不難發現，從 1994 年的《明星志願》到現在的《明星志願 3》，明星世界一直都是延續的。一代的女主角周映彤經過了 10 年的歷練，已經成了演藝圈中屬一屬二的唱片製作人，至於 2 代的女主角方若綺以及明 2000 的男主角林立翔在這次的遊戲中右將扮演什麼樣的地位呢？嘿嘿～再賣個關子，還是得請玩家靜待下一期的精彩人物介紹嘍～

**請問《明星志願 3》仍會有多線結局嗎？** Q6.

A6. 是的。遊戲結局包括了事業及感情兩大部分，只要玩家努力經營，要抱得美人站在閃亮的演藝舞台上絕對不是個遙不可及的夢想喔～

## 明星志願3 環球唱片 尋找 eModel 之星！

《明星志願 3》即將於暑假推出，針對這款遊戲的特性，大宇資訊特別舉辦「《明星志願 3》環球唱片尋找 eModel 之星」的網路票選活動。可以網路報名方式參加活動，報名期間：4月20日~5月22日。雜誌出刊之際報名雖然已經截止，但從 5 月 25 日到 6 月 16 日，進入第一階段的人氣票選(初賽)活動，將依據人氣票數高低決定人氣排名順序，預計選出 20 位明日之星進入複賽，也請各位玩家踴躍前往投票！

以上各活動相關訊息，敬請參閱活動網頁：

http://www.emodel.com.tw/event/event_stars_050420.php

大宇資訊官方網站：http://www.joypark.com.tw

eModel 官方網站: http://www.emodel.com.tw





# 雷神之鎚IV QUAKE 4

撰稿作家：魯夫子
製作公司：Raven Software/id Software
發行公司：Activision
遊戲類型：第一人稱射擊
預定上市 2005年第四季

## Raven Software 與 id Software 破天荒攜手合作

拋去FPS的開山之作《德軍總部》(Wolfenstein 3D)不談，同為id Software自家出品的《毀滅戰士》(DOOM)似乎早已成為FPS的代名詞，甚至可以說每有新款推出都會引發FPS類型遊戲新一波的革命。但FPS迷們似乎更不會忘記id Software的另一個系列－《雷神之鎚》(Quake)，這套遊戲雖不似《DOOM》那般在業界有著革命性的影響，但在作戰的快速、場面的火爆方面要較時常需要玩家停下來思考下一步方案的後者更勝一籌，且該遊戲更是當年第一款支援多人網路對戰的作品，賦予玩家在與鬼怪對戰的同時以更多的選擇。這一次魯夫子要給大家介紹的便是Raven Software與id Software首度聯手打造的《雷神之鎚IV》(Quake IV)。

Raven這家公司在動作遊戲界雖稱不上泰山北斗，且基本上自己並不開發遊戲引擎，但其所設計推出的遊戲卻無不是響噹噹的作品，無論是早期的《毀滅巫師》(Hexen)，還是之後的《傭兵戰場》(Soldier of Fortune)及《絕地武士》(Jedi Knight)等系列無一不是叫座之作。Raven於與id的淵源頗深，其出品的大部份大多選用後家的最新引擎，並加以改造以迎合自家遊戲的風格。但兩家聯手設計遊戲，還是在雙方十幾年的友誼中破天荒頭一遭，那便要我們看看這款頗受矚目的作品到底有何驚人之處。

## 首款引入主角身份的作品

《雷神之鎚IV》將會是該系列遊戲中首款引入主角身份的作品，玩家在遊戲中扮演的角色將不再是無名氏，而是一個有名有姓、有資料可查的太空菁英突擊戰士Matthew Kane。在遊戲中，Kane被選入到「犀牛小隊」(Rhino Squad)，該小隊目前正擔任著進攻Stroggos星球的任務。提到這個星球，喜歡這一系列遊戲玩家應不會太陌生，該星球就是一種被稱為Strogg異形外星生物的家鄉。而實際上，四代的故事可以說是緊接續著九七年上市的二代遊戲之後。在二代中，玩家所扮演的那名無名戰士便曾試圖殲滅這些怪物，而二代的高潮部份便是在Strogg入侵地球之後，主角率隊殺往其老家Stroggos星球，與Stogg的首領Makron進行決鬥，此舉意在終結雙方敵對關係，妄圖一網將該星球摧毀，可惜並未能如願。在四代中，地球將繼續派遣包括犀牛小隊在內的大批菁英兵團登陸Stroggos，意圖一次性徹底鏟除隱患。

就在Kane所乘飛船即將於目的地著陸之際，被Strogg的高射砲所擊中墜地，Kane亦暈倒不醒人事，可憐同伴的伴正想喚醒他，卻被敵人當場擊斃，幸好此時Kane甦醒過來，靠自身力量暫且逃過一劫，但前景卻一點都不樂觀，此時的Kane正處於戰場中心，手中除了一款威力有限的手槍外幾近赤手空拳，而就在此時一個龐大的機器怪獸舉著其酷似蜘蛛般的長腳向Kane殺來，Kane慌亂中爬向身後的小山，躲過怪獸視線，算是再次逃過一劫。緊接著，Kane尋找各種障礙，隱避自己身形，與其他幾個戰場上失散的兄弟一起向後方撤退。殘兵敗將，各人身上的物品都極為有限，好在尚可透過一部手提電腦來嘗試與總部進行聯絡。Kane還在戰鬥中拾獲了一枝狙擊步槍，槍上的瞄準鏡用途卻不小，足可充當手電筒應付一陣。藉此，Kane跟隨幾個Stogg身後悄悄殺進其秘密中心，接下來的任務亦便交由玩家來一一完成。



Kane

Kane有著不為人知的神秘過去，在同袍中以爭勇好鬥著稱，頗喜惹事生非，是個不安於室的角色。

## 使用遊戲界最頂級的D003引擎打造而成

這一次，設計公司並未為《雷神之鎚IV》打造自身的遊戲引擎，而是使用經過改良的《DOOM 3》引擎，玩過後款遊戲的玩家應該清楚，《DOOM 3》所代表的當今業界的最高水準，而現在四代使用它的引擎，又是同一公司出品，那到底二者有何區別？玩過《DOOM 3》的玩家是否還值得再去玩《雷神之鎚IV》呢？這個問題的答案當然是肯定的。四代所承繼的是《雷神之鎚》的頭銜，當然後與該系列一脈相承。出於此遊戲二代的空前成功，設計公司便將四代的故事背景架設在二代之後，在遊戲的單機模式中，與二代的風格保持有極其類似的風格，但多人連線版的三代，同樣擁有為數頗眾的擁獲者，因而四代的多人模式方面則同樣會借鑒三代的經驗及成功之處，可以說四代乃集系列精華於一身的作品。再者，因為這一次id乃與Raven合作，Raven十餘年的動作遊戲設計經驗自然亦全部展現在這部新作之中，而最值得稱道的還得算是新設計的AI系統，更是融合了兩家之長。當然遊戲中最主要的一環還是要在《DOOM 3》背景的優勢下填入更多不同的元素來填充整個遊戲的表現，因而在遊戲中，玩家會發現《雷神之鎚IV》會較前者有更深、更豐富的內容，外來公司的加入將會給這款遊戲帶來更多的新鮮感及更為豐富的內涵。

加入大量的戶外場景

在四代中，玩家可以在遊戲中駕駛車輛；同時遊戲亦似二代那樣加入大量戶外場景元素，使得玩家不再像《DOOM》那樣僅拘於室內作戰；再有，故事內容亦顯得更為深廣、遊戲亦融入傳統FPS的戰數運用、各種形態的Strogg異形，且玩家尚可與小隊共同作戰等前作中從未試過的全新體驗。整個遊戲會更為深邃，一反之前那種僅需射擊的簡單內容。

## 二代中的可怕生物Strogg又來了！

不管怎麼說四代與《DOOM 3》的淵源還是太深，這就要我們不得不繼續拿二者作一比較。《DOOM 3》無異為去年年底上市的業界最佳遊戲之一，特別是在其畫面的表現上，目前似乎尚無第二款遊戲能出其右。作為同架設在同一引擎上的遊戲，《雷神之鎚IV》當然亦不會有絲毫遜色，但在整體的表現上與前者卻可謂截然不同。前者玩家面對的是來自地獄的各種妖魔，因而整個遊戲畫面亦以深暗、恐怖及壓抑的風格與之相配。但在《雷神之鎚IV》中這一景象蕩然無存，玩家在遊戲中會有一種輝煌、壯麗的感覺，遊戲中隨處可見廣闊的戰壕、各種巨型的機械對手、曠野外的槍砲裝置，再配以廣闊的室外場景及各種Strogg戰爭武器，與前者相比都是完全不同的體驗。而與其他同類遊戲相比，恐怕《雷神之鎚IV》的優勢就更為明顯，環顧四周，似乎大多數動作遊戲仍停留在使用《雷神之鎚III》引擎技術之中，而四代則是首個使用《DOOM 3》引擎的作品。四代中，玩家將與隊友共同協力戰鬥，一起體驗廣大的遊戲世界，這一點亦與《DOOM 3》有顯著的不同。

Strogg的變種非常多，這是一種可在空中飛形的分支。

Strogg不僅自身強大，更有各種後援可以利用。

## 玩家的主要對手！Strogg

Strogg這種生物在二代中就曾經現身，與玩家有過一面之緣。這種生物最大的特點就是在被異族擄獲後可以以幾種不同的方式繁殖複製自身，其身體中的機械部份可以自由翻新組合，而植入在其體內的神經控制晶圓更可將其轉變成無腦奴隸，極難對付。

玩過二代遊戲的玩家應該記得Strogg這種來自Stroggos的異形生物，這是一種機械與肉體的結合體，其體內植有神經控制晶圓，此生物的一舉一動完全受其控制，自身來說根本就是個無腦奴隸。因身體的一部份為機械，且有各種不同的組合方式，該生物的攻擊力可謂極其強大，更不會有臨陣脫逃的事情發生，但所有這些與其另一大特點相比簡直都可略去不談。Strogg最大的特點就是在為敵人俘虜後，會快速進行自我複製，形成不同形態的個體，這種情況有點像是《駭客帝國》(The Matrix)中的電腦人Smith，只不過Strogg複製的自身更為多樣化而已，每個複製品都有與本體一樣的特徵及能力。試想一下面對這樣一個可怕的怪物，該有多麼難纏。四代中的Strogg要較二代更為提升一個等級，其所裝備的武器均以鳥槍換砲，玩家在遊戲中所面對的將是一前所未有的巨大挑戰。在Strogg的形象設計上亦與二代略有不同，但基本上玩過二代的玩家還是可以一眼便認出這種生物，玩家可在左圖中預覽一下四代Strogg的「風範」。是不是使用高多邊形的四代要更為驚人了呢？！

## 衝吧！犀牛小隊的戰士們！

前面講過，在四代中玩家並非像以往那樣孤軍奮戰，而是與你的小隊一共協力出征。不過，與一般團隊作戰的方式不太一樣，玩家在《雷神之鎚IV》中並非作為小隊的指揮官來進入戰場。在遊戲中玩家僅是接受命令的士兵，而不是發號施令的指揮官。不過，玩家在遊戲中還是可以直接與隊友進行交流，協同配合完成一系列的任務。舉例來說，玩家在遊戲戲中有保護及護送VIP人物的任務，或是搜尋失散隊友等等。因而玩家在遊戲中絕不會有那種與千篇一律的NPC一同戰鬥的感覺，玩家隨著遊戲的進行，將與這些隊友一一會合，並交流互動，進而協作完成遊戲中交給玩家的各種任務。這些隊友的引入，不但豐富了玩家遊戲的內容，同時亦更增添了不少故事性，遊戲中相當一部份劇情將會由這些隊友來引入展開，這應該來說也是設計公司引入隊員最主要的原因之一，當然與Raven的合作亦是此一設定由來的另一原因。熟識FPS遊戲的玩家當很清楚，Raven在團隊作戰方面擁有相當的經驗，其設計的《傭兵戰場》及《Star Trek：Elite Force》系列均是此類型中的翹楚，Raven對團隊作戰可謂是駕輕就熟，相信《雷神之鎚IV》定有不俗表現。

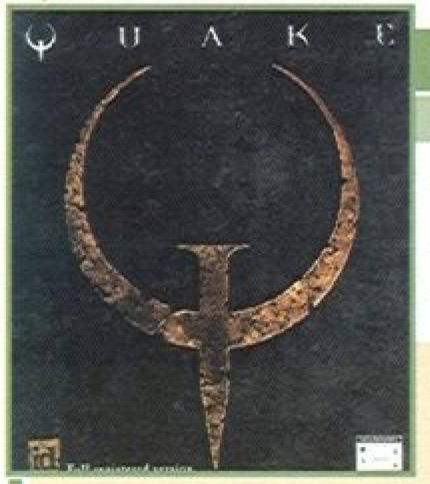


### 團隊作戰新概念

四代中的隊友均有其獨特的身份及技能，既有普通的戰士，也有技術士兵及醫護兵等各種技術兵種，依其不同特性，可幫助玩家一起戰鬥、提供裝甲或是救護等，依照其個性特徵，犀牛小隊的隊員可說每個都是活生生的戰士。

在與敵人的交戰中，一名隊友不幸掛掉。

## 雷神之鎚系列主要作品回顧




### 雷神之鎚
**Quake**

上市日期：1996
製作公司：id Software
發行公司：id Software
遊戲類型：FPS

系列第一作，被譽為《DOOM》革命性演化的作品，在當時仍普遍使用Bitmap貼圖演繹3D世界的技術條件下，第一次於業界採用多邊形技術，使用時實3D演算法展現遊戲中全部世界。一上市便轟動整個遊戲界，引起3D遊戲革命性的演化，隨後大批使用多邊形技術的經典遊戲隨風而至




### 雷神之鎚資料片一
**Quake Mission Pack No 1：Scourge of Armagon**

上市日期：1997
製作公司：Hipnotic Interactive
發行公司：Activision Publishing.Inc.
遊戲類型：FPS

id Software正式授權製作的第一款資料片。資料片包含三個章節及一個生死賽關卡。遊戲同時增加大量包括一種類似蠍子的機械對手、小鬼等新怪獸，和榴彈槍、雷射加農砲等一系列新武器。

## 武器

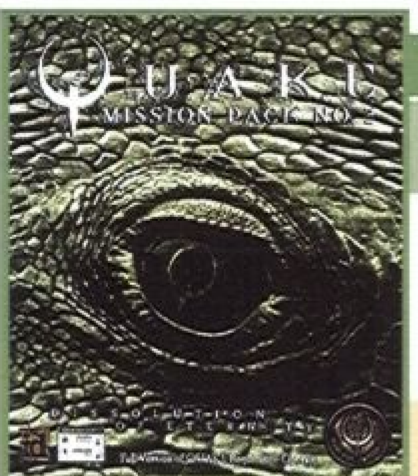
至於FPS遊戲中玩家最關注的武器一環，四代仍沿習本系列傳統武器形態。玩家在遊戲中仍可使用那些早已見慣的諸如：手槍、短步槍、火箭筒及電漿砲等近乎標準配備的武器裝備，當然遊戲絕不會毫無新意，若僅是照搬以往的東西相信也就留不住玩家了，設計公司當然亦新添了不少新款特殊武器，且即便是那些曾為玩家所慣用的武器在四代中亦會展現新貌以配合更新過的遊戲引擎。雖然目前設計公司尚未透露有關新式武器的種類名稱等細節，但有一點已得到證實，在新作中玩家可以在整個遊戲的過程中拾撿各種武器附加元件(Modification)，這些元件裝載在相應武器上之後將為原有武器帶來意想不到的效能。





### 東拼西湊！火力強大

遊戲中有一種可加載在火箭筒上的元件，可以幫助玩家在射出火箭後繼續控制它的行進方向，這樣在它的幫助下幾乎沒有打不中的目標。遊戲中相當一部份武器均可找到不同類型的附加元件，這些元件的取得有些是來自隊友饋贈，但大部份還是需要玩家在敵人的武器庫中去搜尋獲得。




### 雷神之鎚資料片二
**Quake Mission Pack No 2：Dissolution of Eternity**

上市日期：1997
製作公司：Rogue Entertainment
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

id Software正式授權另一家公司製作的一款資料片。資料片同樣為《雷神之鎚》注入新血。在進行新故事的同時，各種新怪獸及新武器、新關卡將會伴隨玩家一起遊戲。




### 雷神之鎚II
**Quake II**

上市日期：1997
製作公司：id Software
發行公司：Loki Entertainment Software, Inc.
遊戲類型：FPS

《雷神之鎚II》是id Software採用時實3D引擎所開發的第二款遊戲，二代並不僅僅是一代的簡單升級及延續，而是使用重新改良設計過的新引擎，加入大量新元素及特效。更主要的還是遊戲在多人連線遊戲模式進行了大量改進，推出一系列在當時尚未使用過的遊戲模式。




### 雷神之鎚II資料片一
**Quake II Mission Pack：The Reckoning**

上市日期：1998
製作公司：Xatrix Entertainment
發行公司：id Software
遊戲類型：FPS

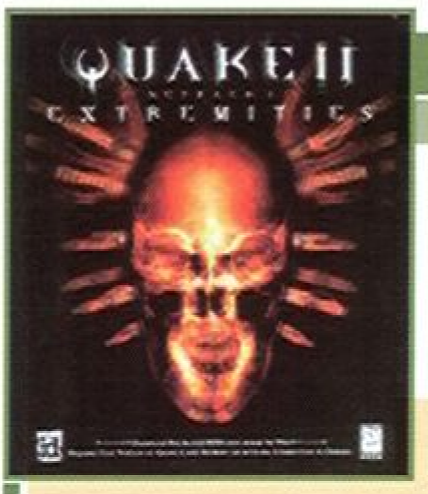
id Software正式授權製作的二代第一款資料片，與一般資料片一樣，遊戲加入大量新武器及對手，另在多人遊戲中增加生死賽模式。單人遊戲所講述的是作為玩菁英突擊隊一員的玩家，為瓦解敵方，不惜深入敵對異形城市，試圖將對方秘密基地一舉摧毀。



### 雷神之鎚II資料片二
**Quake II Mission Pack：Ground Zero**

上市日期：1998
製作公司：Rogue Entertainment
發行公司：id Software
遊戲類型：FPS

id Software正式授權製作的二代第二款資料片。資料片新增大量的武器；怪獸及關卡。遊戲中地球因受到Stroggos的重力井侵襲而偏離軌道，為不至於令地球漂失在銀河中，玩家受命前往Stroggos，不惜一切代價，只為完成一項使命－摧毀重力井。




### 雷神之鎚II資料片二
**Quake II Netpack：Extremities**

上市日期：1998
製作公司：id Software
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

事實上這款資料片完全是《Quake》迷的作品，全部是遊戲迷自己設計的多人遊戲關卡，玩家可透過網路直接在官方網頁上下載。不過id最後還是精選了一些地圖製成這個資料片。




### 雷神之鎚II合輯
**Quake II：Quad Damage**

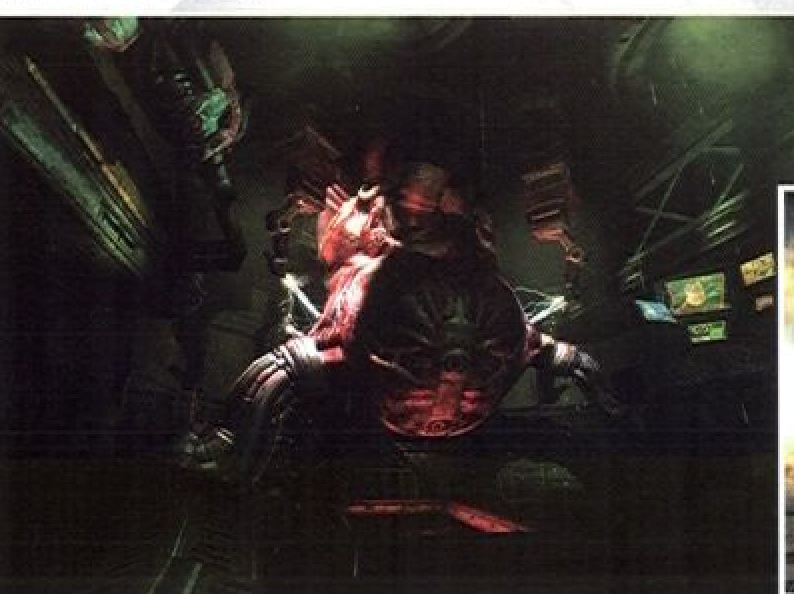
上市日期：1999
製作公司：id Software
發行公司：id Software
遊戲類型：FPS

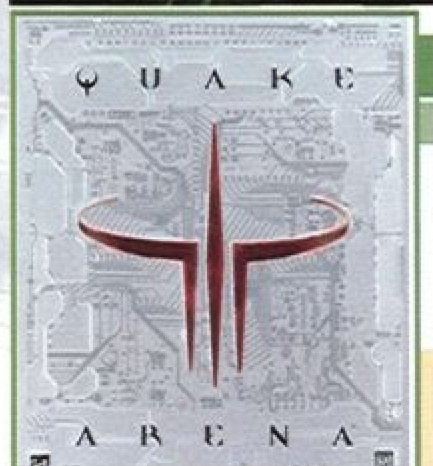
《雷神之鎚II》的合輯，包括原版《雷神之鎚II》及兩個官方授權資料片《Quake II Mission Pack I：The Reckoning》、《Quake II Mission Pack II：Ground Zero》及玩家自行設計的多人連線關卡《Quake II：Extremintіes》。

# 模式

前面已講過單機版遊戲的方式乃盡量與二代靠攏，而多人遊戲會盡量在形態上更接近於三代，不過多人遊戲的某些具體模式目前id仍與Raven在商討之中，據聞目前確定已有的模式分別有搶軍旗、團隊生死賽及比武大賽。多人遊戲的地圖大多是重新設計，但亦有少數是建立在過去較受好評的一些地圖上的修進版，遊戲大概會允許十二至十六人同時進行戰鬥。而遊戲的AI部份同樣融合了兩家之長，在Raven豐富經驗的協助下，相信《雷神之鎚IV》絕不會輸於《DOOM 3》的水準，應該說只會更好。喜歡動作遊戲的玩家一定不要錯過此年度大作。遊戲預定於今年聖誕左右上市，會有PC及XBOX兩個版本供玩家選擇。




## 雷神之鎚III
**Quake III：Arena**

上市日期：1999
製作公司：id Software
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

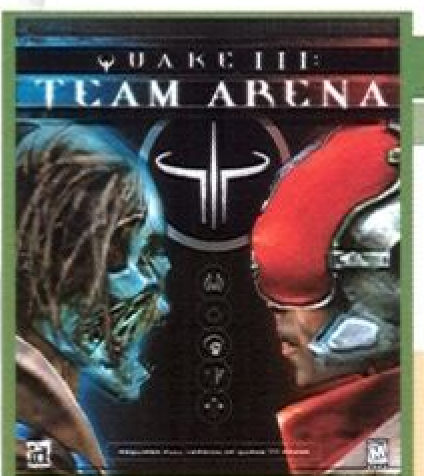
三代一改前作中單人、多人遊戲全攬的方式，採全連線死亡對戰模式。遊戲使用全新Trinity圖像引擎，畫面表現可說是當年的最高水準，到目前為止，市面上仍有不少遊戲仍採用這款遊戲的改良版，於業界影響可謂頗深，支援此遊戲的伺服器至今仍遍及世界各地。




## 雷神之鎚III菁英版
**Quake III：Arena - Elite Edition**

上市日期：1999
製作公司：id Software
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

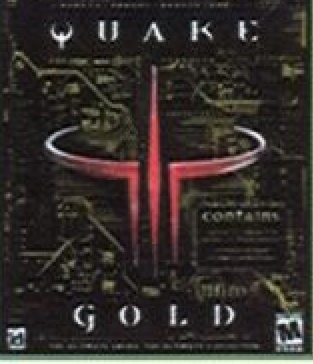
此菁英版與《雷神之鎚III》原版在內容上並無二致，二者僅差在封套的包裝上。菁英版以金屬盒包裝，比較適合死忠玩家收藏之用。




## 雷神之鎚III資料片
**Quake III：Team Arena**

上市日期：2000
製作公司：id Software
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

此乃官方推出的三代唯一一款PC版資料片。加入大量戰鬥模式，如Harvester、Overload及One Flag等，這些全部都是團隊作戰模式，另亦推出大量新款武器，如：指槍(Nailgun)、連發手槍及榴彈砲等。當然同時亦圖提供了相當多的新關卡供玩家去探索，此資料片應該說是三代必不可少工具箱。




## 雷神之鎚III黃金版
**Quake III：Gold**

上市日期：2001
製作公司：id Software
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

此黃金版包含《雷神之鎚III》及其官方唯一資料片《Quake III：Team Arena》的全部內容。




## 終級雷神之鎚
**Ultimate Quake**

上市日期：2001
製作公司：id Software
發行公司：Activision Publishing, Inc.
遊戲類型：FPS

此終級版涵蓋一至三代原版遊戲的全部內容，分別以三片CD或是一片DVD的形式面市。

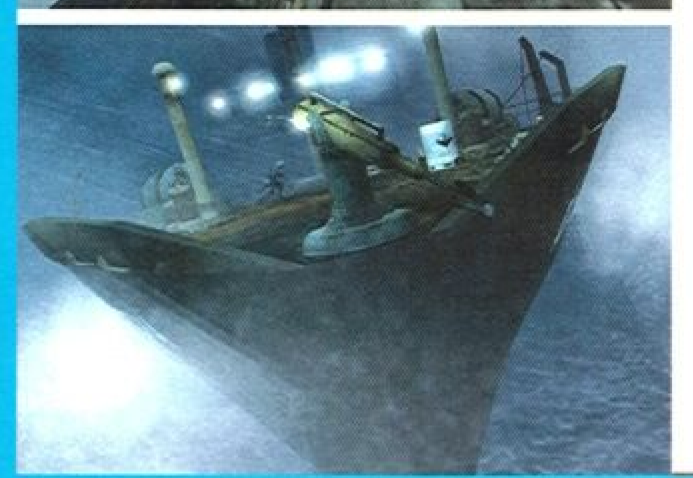
# 零度恐懼
# COLD FEAR

撰稿作家：魯夫子
製作公司：Darkworks
發行公司：利迪娜
遊戲類型：動作

預定上市 2005年6月6日







在好萊塢及日本的電影產業中，恐怖片一向是其重要分支之一，在全世界擁有數以億計的影迷，且更有逐漸上升之勢，喜歡此類影片的年齡層亦有愈來愈廣的趨向，這或許與當前社會的生活工作緊張壓抑不無關係，人們需要某種方式的放鬆與發洩；也或許可能是因為這部份觀衆自恃神經系統超強，想要挑戰極限？至於具體原由到底為何，這當然都是社會學家所要研究的課題，與玩家關係不大。

但值得注意的是，隨著動作遊戲的崛起，恐怖動作類遊戲作為它的一個分枝卻亦像電影一樣擁有愈來愈多的擁躉者，不過到目前為止，好像真能挑戰玩家感官神經的作品還並不多見，而大多數的成功作品似乎亦都掌握在日本人的手中，屈指算來，似乎歐美較為成功的系列亦就是一款《鬼屋魔影》(Alone in the Dark) 而已，其餘皆為Capcom的《惡靈古堡》(Resident Evil或曰BioHazard)、Temco的《零》(Project Zero) 及Konami的《死寂之城》(Silent Hill) 等日本遊樂器大廠的系列產品的光環所淹沒。然而這一切，恐怕都要隨著這部作品的出現而發生改變，這就是由法國電玩公司Darkworks製作，目前於歐美地區剛剛推出的超恐怖動作遊戲《零度恐懼》(Cold Fear)。

# Tom Hansen其人其事

## 投入海岸救護隊

遊戲的主角Tom Hansen出生在美國路易斯安那州的一個小鎮裡，自小家人便發現他好似與水有著不解之緣。 Hansen小時家境並不算好，父親是墨西哥海灣油田上的鑽井工人，常年工作在外。但年幼的Hansen卻一向其視為楷模，立志長大後亦要追隨父親的足跡到油田上當一名採油工人。然而1989年，一場罕見的巨風襲捲整個墨西哥海灣，公司決定派Hansen父親所在的小組駐守油田，以保護井架的安全，但當巨風襲過之後，就再也沒有人見到這個小組人員的蹤跡了。這場災難不但令Hansen永世難忘，亦從此而改變了他的志向，他報名考上了海岸救護隊，決定以另一種方法向奪去他父親生命的海洋復仇。在救護隊裡，Hansen以其良好水性及堅韌的毅力成功救助無以數計的溺水者，將其在死神的名單中除去姓名。因其良好的表現，Hansen很快得到上級的賞識，成為救護隊的骨幹之一，自那以後，他也就再也沒有返回他的家鄉。而上邊交下來的所有任務，無論是多麼艱難與危險，到了Hansen手裡似乎全變成了小兒科，就像是在南佛羅里達州的廢水中搜尋走私犯藏匿的毒品贓物這種別人無法完成的任務，到了他手中亦都是手到擒來，Hansen顯已成為救護隊中不可或缺的人物。



現在碰上的問題似乎比海上救護要棘手上百倍…



## 詭異神祕的開端

在《零度恐懼》中，作為海岸救護隊及警衛隊一員的Hansen接受了一項救助在美國海岸觸礁的俄國捕鯨船的任務。當Hansen與隊友趕到現場時，卻發現這艘被風暴擊垮的船隻充滿了詭異，一切似乎並不是想像的那麼簡單。而就在此時，與他一起登船的隊友卻一一失去了蹤跡，Hansen似乎已成了船上惟一一位倖存者。但Hansen卻並未因此而退縮，反而更增進了他調查真相的決心。在捕鯨船中所觀察到的種種跡象顯示，俄國人似乎在附近的新油井附近發現了甚麼「東西」，且為探明這種隱匿於海底石油深層生物的真相，他們在Yusupov將軍的帶領下曾做過幾項代號為「外細胞」(Exocel)、幾近瘋狂的實驗，顯而易見，實驗的後果便如《惡靈古堡》一樣，導向了不可控制的一面，所有的工作人員一夜之間亦均變成了這種所謂「外細胞」的奴隸，成了行屍走肉…，玩家只有在遊戲中憑藉一己之力，獨自調查事件的始末，更重要的還得使自己努力倖存下來，並進而摧毀這股已然走火入魔的神秘邪惡勢力。






登上這艘漂搖在暴風雨之中的船之後，也開始了一連串令人毛骨悚然的驚險之旅！









## 零度恐懼 COLD FEAR 全新視角盡釋恐怖空間

### 兩種視角供選擇

《零度恐懼》的遊戲方式與一般動作遊戲不一樣，既不採《DOOM》系列的第一人稱視角，也非《古墓奇兵》（Tomb Raider）般的第三人稱視角，而是選擇了類似《惡靈古堡IV》的由主角肩部向前透視的表現方式。這一視角的特點顯然融合了前兩者之長，既有第一人稱視角的臨場感，亦包含了第三人稱的直觀性，總體效果顯然均在兩者之上，真實度要較前兩者強上許多。但因應某些場景需要，玩家在遊戲的任何時候其實亦隨時可以切換到傳統的第三人稱視角來進行遊戲。



只有在擊中頭部的情況下，無腦殭屍才會真正倒下。

### 全新視角帶來全新感受

兩種視角的選擇全仗乎玩家的遊戲習慣，但魯夫子在此強烈推薦以新視角來進行遊戲，如此才能更好領略此遊戲真諦。因為在瞄準射擊時，新視角要更為直觀準確一些。雖然大多數的武器都有雷射瞄準系統，但遊戲中個怪物對手移動速度相當驚人，往往會在玩家舉手之間已然向主角出手，傳統的視角因準確度欠佳，很難快速瞄準射擊，而大多數的怪物又只有在被擊中頭部的情況下方可倒地斃命，因而射擊的準確度在遊戲中可謂玩家是否能夠存活下來的基本條件。再有，倘若玩家一直使用傳統第三人稱視角，便對周遭環境看得過於透徹，失去了遊戲本該造成的恐怖效果，特別是一些突如其來的事件，倘以新視角進行的話要更為緊張刺激。當然，若是玩家神經尚欠堅強的話，那不妨還是改以傳統視角為宜。



主角爬上捕鯨船，妄圖揭開這一神秘事件的始末。

## 零度恐懼 COLD FEAR 戰鬥、道具的設定

### 動作遊戲的重心－戰鬥！

作為一款動作遊戲，即便有再厚重的故事橋段，最後還是離不開戰鬥這一重心主題，否則也就稱不上是動作遊戲了。《零度恐懼》在這方面顯然做得相當成功，遊戲主角不但身手不凡，所能使用的武器也頗為豐富，有興趣的玩家可參考本文武器介紹部份。除去武器外，遊戲也會提供如手電筒、救急包等一些極為有用的道具。而包括所有武器彈藥在內的大多物品，均分散於遊戲的各個關卡中，需要玩家在戰鬥的同時去小心探索搜尋。這其中最為重要的物品還得算是航海日誌，所有的遊戲主線均隱藏在這些日誌中，只有在找到後，遊戲方可正常向前推進。另外，到底玩家不是海員，玩家亦可在日誌中得到一些周遭環境道具的使用方法等有用資訊。故事的推進除了可由玩家在日誌中揣摩事發狀況外，在遊戲過程中，玩家亦會遇到幾個僥倖逃人類，在其口中亦會得一到些有用的情報而推動整個事態的發展。



又是一槍將敵人腦袋轟開了花，確是血腥了些，不過若不如此，恐怕玩家就得與對手對調一下了。

## 隨撿隨用的道具設定

再說回到道具方面，與一般的動作遊戲不同，《零度恐懼》並未為角色配備物品欄，這也就意味的玩家沒有儲存物品的能力，也就是說除了特殊物品外撿到甚麼東西就得馬上使用，要不然就將它丟掉。這點的設計便又給玩家出了個難題，取捨之間很難做出決定。特別是遊戲中有醫療救護包這種東西，但因為不能儲存，玩家除非是在已受傷的情況下，可自動使用他視受傷狀態恢復一部份 HP ，但倘若玩家完好無損，便也只能眼睜睜的看著它，卻不能收藏，這點設計固然是為了增加遊戲難度，但也頗值得商榷。不過倒也好，遊戲中尚有醫務室這一設定，在此玩家可以完全恢復健康，這樣便對沒有物品欄的設定做出了一定程度的彌補。



對付敵人還是不要手軟的好。

## 主要武器一覽

### 手槍
彈匣容量：2X15 發

遊戲中主角共可以接觸到兩種不同款式的手槍。相較於來福槍來說，手槍的殺傷力要低得多，但其輕盈易攜的特性卻使其成為必備保命武器之一。在近距離及其他武器彈藥用罄之際，手槍無異是最好的替代武器。

### 散彈槍
彈匣容量：8 發

遊戲中玩家會使用到一種稱為 Spas12 的散彈槍，與其他同類槍械一樣，在近距離攻敵方面， Spas12 有著以無倫比的殺傷威力，但在中遠距離方面這種武器便顯得有點力不從心了。

### 半自動衝鋒槍
彈匣容量：50 發

MP5 一向是半自動衝鋒槍中的佼佼者，其攻擊速度極快，彈匣容量亦相對頗大，在遇到強敵或是大群敵人時， MP5 將可充分發揮其特長。不過，相對而言，半自動衝鋒槍的殺傷面積雖大，但殺傷力卻遠不及散彈槍及來福槍。

### 狙擊來福槍
彈匣容量：45 發

此種武器可算得上是個全面手，不旦彈匣容量高，且對敵人所造成的傷傷力也要遠較半自動衝鋒槍為高。若說到其弱點，大概只有攻擊速度略顯緩慢，其他還真找不出甚麼弱點來。

### 半自動來福槍
彈匣容量：30 發

半自動來福槍最大的優勢便是配備在其槍身上的遠距離瞄準鏡，能允許其使用者在極遠的距離外精確擊中目標。不過，在近距離方面，該槍幾乎派不上甚麼用場。

### 射釘槍
彈匣容量：25 發

射釘槍？！是的，您沒看錯！透過遊戲的 Havok 肢體引擎，設計公司將射釘槍的使用在遊戲中變成了可能。遊戲中玩家可透過這種工具將敵人釘在牆上，任己宰割。

### 電漿槍
彈匣容量：10 發

其實可以毫不猶豫的說，電漿槍是一種最具殺傷力的超級武器，這種在 FPS 遊戲中已經司空見慣的武器幾乎在在已演變成一種超級武器的標準。通過槍上的瞄準鏡，一發便足以令敵人致命。不過其缺點就是裝載彈藥費時過長，在遇到緊急情況下很易發生問題。

### 加農砲
彈匣容量：5 發

這是一種可以單人手持的重量級武器，砲彈威力無比，一發足以令數十人飛上雲霄。不過在狹窄的室內還是千萬不要使用的為妥，否則使用者自身恐怕難逃魚池之殃。

### 火箭砲
彈匣容量：5 發

與加農砲一樣，玩家在遊戲上尚有火箭砲這種重殺傷力武器可供選擇。與加農砲相比，火箭砲的射程更遠，以較適合中遠距離攻敵。而相對而言，加農砲則更適合於近中距離的進攻。



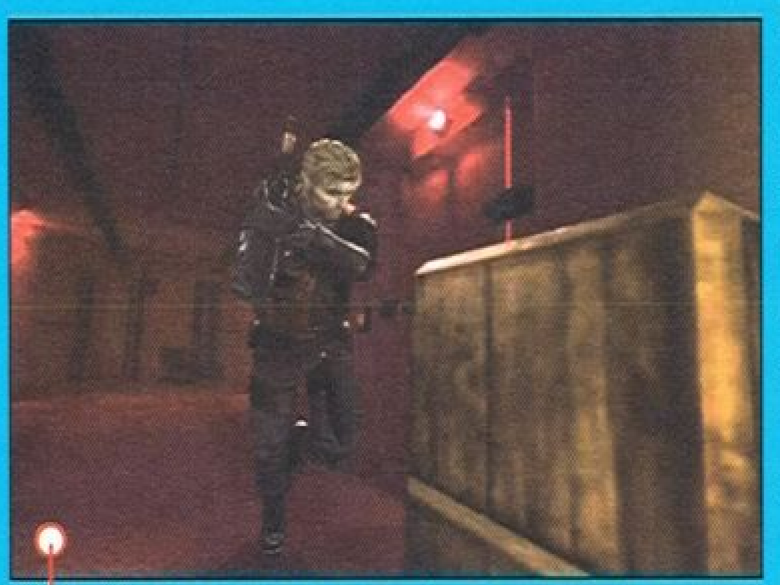


零度恐懼 COLD FEAR

# 場景所帶來的震撼感

## 惡劣的環境更添恐怖

Darkworks在業界的名聲雖不甚響亮，但特於動作遊戲，特別是這種恐怖動作遊戲的製作卻並非新手，2001年上市的著名恐怖動作遊戲《鬼屋魔影》的第四彈《惡夢之夜》(Alone in the Dark: A New Nightmare)，便是出自這家公司之手，該遊戲的銷量雖然可能比不上一二代的成績，但應該說在恐怖遊戲領域卻仍佔有一席之地，而Darkworks顯然在此領域亦積累了不少經驗。說到這裡，就不能不再提一下設計公司刻意在環境上為玩家製造的困難及壓抑的感覺。剛剛講過遊戲的場景分為兩個部份，一是發生在船上，一是發生在石油鑽探平台基地上，也就是說室內室外的場景在遊戲中均有涉及，或是黑暗、狹窄的迴廊，或是在風雨中搖擺晃動的船板。無論是哪一種條件，對玩家來說情況都不太有利，對手兇悍難纏，而環境卻搖擺惡劣，亦便只能將在最短的時間制服對手的方法鎖定在打擊敵人頭部之上。狹窄的迴廊在客觀條件上又極度限制了玩家移動的自由性，同時也給玩家瞄準造成一定的困難，特別是當遭遇到處於高出或低於主角同一水平面的敵人時，這種困難度便顯得格外突出。


狹窄的迴廊給玩家的行動造成一定的障礙。


這就是無腦殭屍被打得身首異處的血腥場面。

## 遊戲的精華所在

室外戰鬥部份應該說是整個《零度恐懼》遊戲的精華所在。事實上，幾乎所有的怪獸都不會像玩家想像的那樣大喊大叫，以此來震懾玩家身心，但是超真實感的外在天氣環境設定，及通常在風暴下無法準確射擊情形，卻使得遊戲有的一種難以言表的巨大吸引力，召喚玩家來投入到它的懷抱。雖然說良好的瞄準對遊戲的進程肯定是幫助良多，但《零度恐懼》的這種風暴設定卻無疑更能扣住玩家心弦，令一切充滿了未知與恐懼感，很扣遊戲主題。不過，在遊戲上市後也有些反面評論，認為此點除了只會增強遊戲難度外，給玩家所造成的恐懼度十分有限，更有反對聲認為整個《零度恐懼》的恐怖不並不如週期，甚至於此方面尚不及《惡靈古堡》的水準。但這或許是設計公司為吸引更多玩家的加入而有意如此吧，畢竟對於太過的血腥及恐怖，所能接受的人還不是太多。


長相怪異的「外巨魔」是遊戲中最難對付的敵人之一。



零度恐懼 COLD FEAR

# 手腦並用殺出火地獄



## 難纏的各式怪物

玩家在遊戲中需面對的多種對手的挑戰，這其中既有普通的人類僱傭兵，也有一稱為「外巨魔」(Exomass)的外星巨人，其左臂長度驚人，攻擊力極強。而最小的敵人被稱為「外細胞」，這是一種長有觸角，習慣飛檐走壁的怪獸，喜歡躲在高處伺準時機向對手嗜血，並以人類大腦為食，被其攻擊後的人類便成了無腦殭屍，在遊戲中稱為 Exomutant ，也是玩家在遊戲中最主要的對手之一。這種由人類轉成的殭屍力大無比，且生命力極強，只有在打中頭部的時候才能倒地身亡，否則就是斷腿斷腳依舊會對玩家窮追不捨。再有玩家在遊戲中還會遭到一種行動迅速並喜歡躲在黑暗中偷襲的外星怪物——影魔（Exoshade），及另一種會隱身的怪物——鬼怪(Exospectre)的襲擊。



甲板上的戰鬥異常艱苦，因為風暴的原因船體不同搖擺，大雨下的能見度又極為有限，要想一擊斃命還真得靠點運氣。

與玩家一樣，對手亦同樣可以使用相同的辦法來對付玩家，且其同樣擁大批的武器可供選擇，甚至是玩家所不俱備的螺絲起子、匕首、漁鉤或是自死亡同伴身上拾起的其他各種武器道具。設計公司的意圖就是要將對手的AI 設計成與人腦一樣，玩家所能想到的方法，基本上電腦對手亦都懂得應用。舉例來說，遊戲中的所有對手都會使用周圍環境來追殺玩家，他們甚至可以引爆油桶或是其他方法來堵截玩家去路。在這裡稍不留意便有可能馬上被對手送上西天。

## 無腦殭屍的應付之道

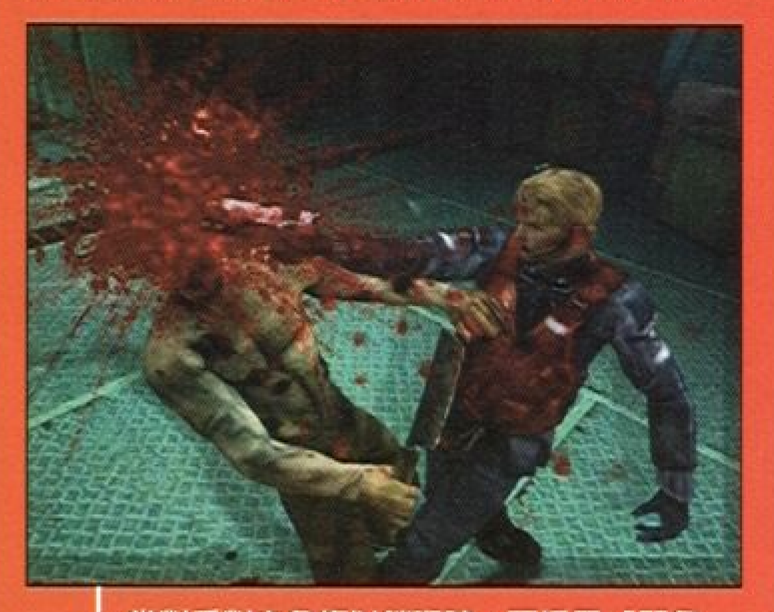
遊戲在戰鬥上的另一特色便是其稱為「緊急攻擊」(Critical Hit）的近距離作戰體系。遊戲並沒有像其他動作遊戲那樣設計一整套近距離搏擊系統，設計公司以為這樣的設定會過於複雜，便以這種「緊急攻擊」取而代之。那麼到底甚麼是「緊急攻擊」呢？其實這種方式僅運用到當對手對玩家施以「鎖喉」動作時發可發生作用。當對手招住玩家喉嚨後，攝影機的角度便會自動跟隨對手移動，以增強玩家在視覺上的戰鬥臨場感及緊張感。這時，遊戲允許玩家在短暫的時間內做出回制反應，只要玩家將槍口對準對手頭部按下動作鍵，便允許玩家將槍口塞入對手口中，以一顆子彈來結束對手，隨即展現出對手頭破血流的恐怖場面。事畢，遊戲還會以慢動作的方式將這一過程再次展現在螢幕上。



遊戲在通常情況下採以主角肩部向前透視的表現方式來呈現整個視野。

## 引以為傲的聲光效果

遊戲聲光效果應該是設計公司最為引以為傲的部份，角色表現細膩真實，環境方面更是不消說，將風暴的演繹更是趨於極致。加上遊戲採用了Hovak 軀體引擎，角色的一舉一動無不與真人趨於一致，且肢體的損壞亦可即時呈現在畫面上。遊戲已於歐美上市，共有PC 、XBOX 及 PS2 三個版本共玩家選擇，而國內也將於6月由利迪娜代理上市。遊戲因場面過度血腥及恐怖，被定為限制級。喜愛恐怖動作遊戲而又年滿十八歲的玩家絕對值得一試。



當對手對主角施以鎖喉時，可採用「緊急攻擊」一槍斃命，場面相當狀觀。




# XR 極限拉力賽

一提到拉力賽，台灣玩家比較熟悉的大概有《冠軍熱力賽》(Richard Burns Rally )、《世界越野冠軍賽》(World Rally Championship)、與已經擁有相當歷史的《越野精英賽》(Colin Mcrae Rally)系列等，尤其是後者，該系列幾乎已成了拉力賽車遊戲的代名詞，不過最近卻有一款打著「挑戰極限」口號的《極限拉力賽》(Xpand Rally)企圖挑動賽車玩家的心！

《極限拉力賽》是款專為玩家設計的遊戲，沒有華而不實的選項，在擬真的背景、逼真的天候效果下玩家將駕駛馬力強大的拉力賽車參與世界巡迴賽，或只是投入單一場比賽中，不論選擇進行哪種比賽，玩家在電腦上就能體驗在各種艱困場景進行超擬真的拉力賽車，真實的天候狀況、連續起伏的山丘等逼真的場景畫面，再結合最佳的拉力越野賽車元素，以及數百輛依據真實車輛所描繪的模型，讓玩家可以透過職業賽模式挑戰世界拉力賽車排名位置，或在狂風暴雨的氣候中考驗駕駛技術，至於駕馭賓士進行拉力賽也將不再是夢想！逼真的頂級賽車遊戲《極限拉力賽》將挑戰您的設備極限。

| | |
|---|---|
| 撰稿作家： | 編輯部 |
| 製作公司： | Techland |
| 發行公司： | 淇倫互動 |
| 遊戲類型： | 賽車 |

2005 年 預定上市 未定



# 60個不同的賽道

## 分佈在五個天候狀況迥異的國家

《極限拉力賽》中將包括位於歐洲森林和非洲沙漠等五個地區的60個不同賽道，每個場景各有八種不同的地表類型，因此玩家將可駕駛著愛車在歐洲灌木林的沙礫路上、北極附近的結冰路面上、或者炎熱的非洲原野上盡情奔馳，同時挑戰自己的換檔技巧、甩尾技術、輪胎選用知識、對車輛的掌控能力等。遊戲中所有的場景將隨著時間的變化而有所不同，Techland更宣稱玩家在一些模式中可以不受任何限制地自由探索場景的各個區域。遊戲採用多項先進類比技術及最新3D物理引擎，並完全支援微軟最新的DirectX 9.x及T&L Optimization，遊戲中所有賽道環境皆具備擬真互動效果，Photo Based Textures技術帶來不可思議的真實畫面，讓玩家體驗最逼真的駕駛感受。此外，Techland自行研發的Chrome Engine之前曾用在射擊遊戲上，現在經過改良後，淋漓盡致的技術表現使得畫面美得令人驚嘆，光影表現、豐富的環境、傑出的細部設定在同類型遊戲中顯得非常突出，讓玩家在擁有高聳岩壁的美國西部、有著平靜湖面的波蘭鄉村古堡、一望無垠的肯亞草原上奔馳時，感受各地不同的風情。而內建的「ChromeED跑道編輯器」則讓玩家可以設計出自己專屬的賽道，同時也可以將各種新式車輛造型匯入電腦內，簡單的步驟就可以創造出完全屬於自己的賽車場地，發揮想像力，創造出最具特色且最富挑戰性的跑道來和朋友一較高下吧！



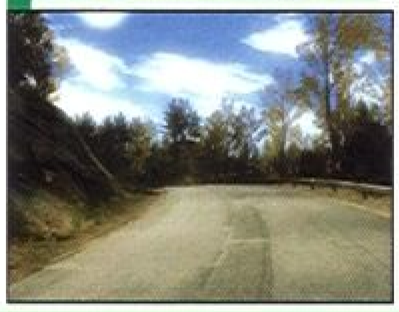



遊戲採用真實的天候狀況設定，隨機變化的氣候狀況將增加比賽的難度，因為前一刻的艷陽高照可能會讓玩家因強光而看不清路況，接著突如其來的大雨則讓泥巴濺滿擋風玻璃阻礙視線，並使賽道變得濕滑；大風則提高轉彎的困難度，並使車輛容易偏離方向。

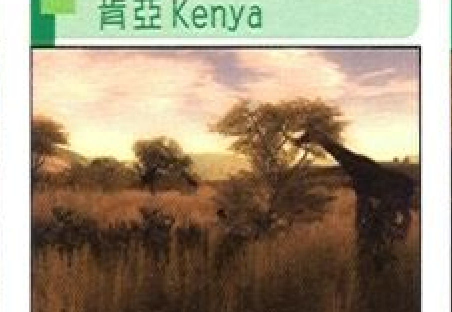


HDR渲染技術更讓人無法忽略任何細節表現，例如：陽光在車身上的光照反射與夜晚車燈照射到路邊野草上的細膩效果，以及波光粼粼湖面上雲的倒影和陰影，穿過稀疏的林間時還可以發現幾束陽光穿過樹林灑到車上。

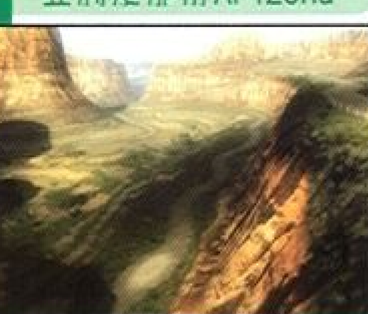


肯亞 Kenya



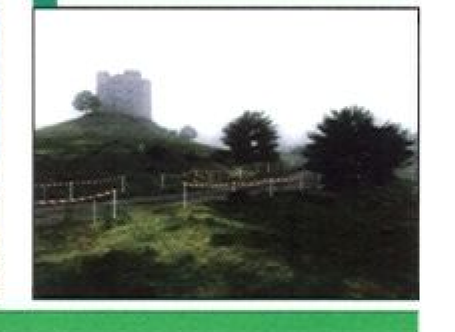


芬蘭 Finland



愛爾蘭 Ireland

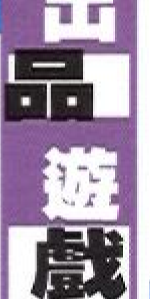


## 製作公司TECHLAND巡禮




遊戲製造商TECHLAND是波蘭數一數二的遊戲及多媒體產品製造、發行商，次間擁有約100名員工的大規模公司，分別處理新企畫的管理、公關、銷售、市場等。公司成立於1991年，滿懷雄心壯志的Techland一如其名，以「創造新科技，滿足現在和未來電腦玩家需求」為最大目標，一開始他們傾全部的心力於軟體的發行上，直到1997年才著手開發自己的產品，包括遊戲、應用程式、教育應用等。「CHROME」可說是該公司最重要的資產，這套引擎最早應用在同名射擊遊戲《Chrome》上，後來經過改良後，也使用在《極限拉力賽》中。自開發遊戲至今短短不過八年，他們卻一步步地朝著最初的目前努力著，從作品的成熟度可以看出他們驚人的進步速度。

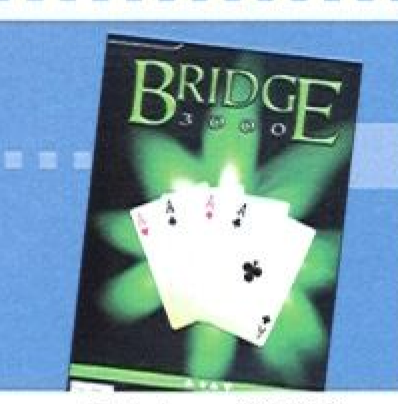
### 出品遊戲






Chess 2003

遊戲中設計了許多西洋棋謎題，讓玩家可以與聰明的對手比賽，或透過區域網路和網際網路與其他玩家一決勝負。此外，若覺得遊戲難度不夠看，還可以利用編輯器自己設計謎題。




Bridge 3000

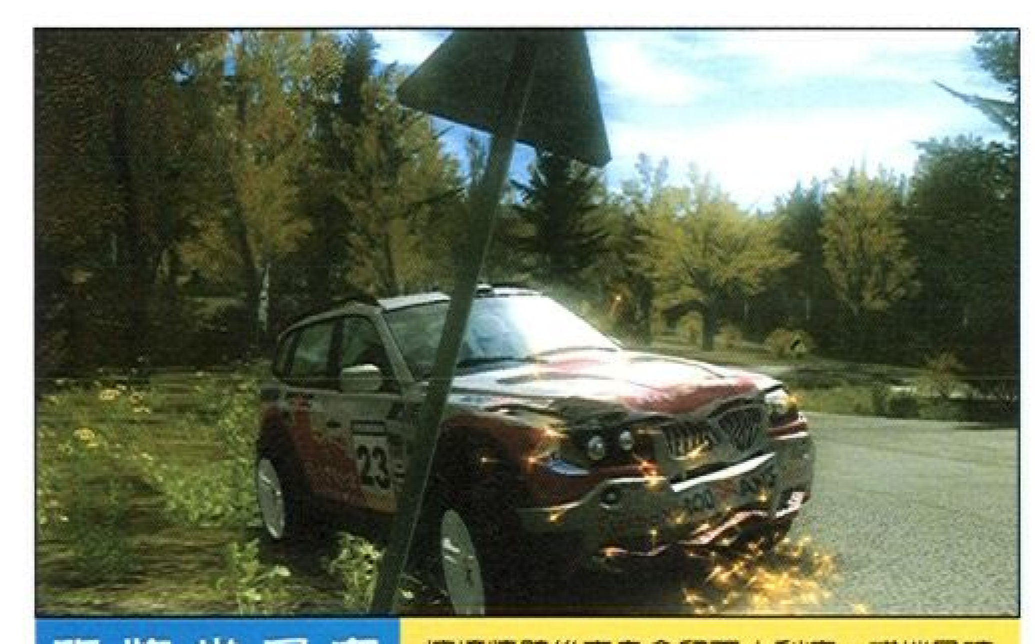
這套製作小組引以為傲的橋牌遊戲包括了出色的多人遊戲模式與超棒的介面，適合各種程度的玩家。






# 車手的受傷系統增加駕馭難度

製作小組為畫面賦予了寫實的表現，因此遭車輛撞上的障礙物會被破壞並移動，而車輛本身也會因撞擊力道而出現不同程度的損壞，輕如烤漆刮傷，或者諸如：保險槓、引擎蓋、檔泥板、車門、車窗玻璃、雨刷、後照鏡等的車身受損，嚴重的話則會造成因懸吊與煞車系統所導致的輪胎、煞車不正常，乃至冷卻及潤滑系統導致引擎過熱、卡住等。當車輛因為碰撞而損壞時，駕駛起來會變得比較困難，例如：避震器損壞時，車輛會較顛簸，並變得比較不容易控制；天候狀況也會對車輛的控制造成影響，下雨天車輛比較容易打滑，駕駛技術的好壞就可以從這看出來。為了更接近真實世界的情況，遊戲使用的 Open Dynamics Engine 讓所有物品都有參數設定，因此可以準確地模擬出車輛在不同摩擦係數、彈性、速度極限…等情況下真實的車輛損害情況，再加上比照現實世界的物理現象，進而使車輛在不同狀況下的碰撞會造成不同的效果。而這些意外所造成的車身損害可以直接從畫面看出，或經由抬頭顯示器來發現引擎溫度、懸吊系統、煞車、傳動、渦輪等異常情況。遊戲中寫實的地方不僅如此，若玩家為了耍帥而常煞車與側滑，將造成輪胎因常摩擦而得較常更換，不珍惜愛車的結果便得加長維修時間，這樣不僅荷包失血，也可能無法跑完整個賽程，而與冠軍失之交臂。遊戲的重要元素之一「差異性」也影響了車輛的操控。例如：動力方向盤與四輪傳動車前後輪的動力傳動影響了輪胎的迴轉速度，進而決定了車輛在轉彎、穩定性、對地面摩擦力的表現，所以將車輛固定在一個速度並非是個好習慣，而應該視跑道狀況與駕駛車輛、輪胎轉速等來調整，以免發生打滑等不妙情況。此外，Open Dyanmic Engine 還使用在人物模型上來進行複雜的動態模擬，為《極限拉力賽》加入了拉力賽車遊戲的新元素－車手的受傷系統。由於任何的碰撞除了造成車輛損壞，車手受傷也是不可避免，遊戲便將這點忠實地模擬了出來，再藉由遊戲中的抬頭顯示器來顯示車手的身體狀況。車手的狀態會直接反映在對於突發狀況與駕車的反應上，例如：頭受傷可能導致視線模糊，進而影響車手的判斷力與反應時間；四肢受傷則會影響轉彎、加速、煞車等表現。



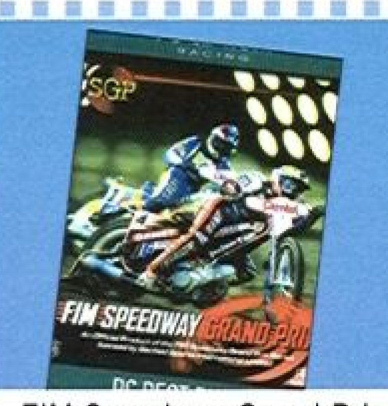
路牌常是賽車遊戲裡的受害者。

擦撞牆壁後車身會留下小刮痕、或擋風玻璃上會沾附塵土等；當車輛撞上物品，還可能造成輪胎掉落，或者頭燈、保險桿等因碰撞程度的差異而有不同的損壞。



### Chrome

《Chrome》為策略射擊遊戲，故事背景設定在 26 世紀新發現的未來世的殖民地－Valkyria。玩家將在五大不同星球的廣大場景中體驗整個不尋常的豐富故事，並與最早抵達的拓荒者進行資源爭奪與生存大戰。



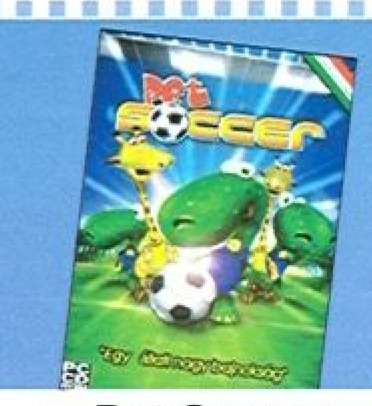
### FIM Speedway Grand Prix

這是套為日益增加的高速跑道摩托車賽迷所設計的遊戲，擁有超讚的畫面與真實的動力原理。遊戲使用 CHROME 引擎搭配最新的 3D 加速功能，形成獨特的 3D 畫面。摩托車的真實物理效果、發生碰撞時騎士與環境的互動非常逼真。



### Pet Racer

一大票動物為了誰速度最快而爭論不休，最後大家決定舉辦比賽，讓事實證明一切，勝利者將獲得「全宇宙最快動物」的稱號！各種有趣鮮豔的動物將在 30 個跑道中一戰高下，為遊戲帶來了許多樂趣。



### Pet Soccer

雖然這是款為小朋友設計的足球遊戲，「競爭」是遊戲唯一的目的，而遊戲裡的所有主角在尬過車之後，將繼續在這裡搏命演出。不同隊伍有自己的主場，總共有 15 個不同場地可供玩家進行比賽。



### Indiana Jack

古代的邪惡力量佔領的地球，並施法將多數的居民變成狂暴又危險的生物，這時偉大又勇敢的英雄－傑克猴誕生了！傑克將穿越各危險地區，對抗許多敵人並收集四樣古神器，才算完成拯救地球的偉大使命。

# 親手打造自己的愛車

除超過 70 條主要賽道、35 款車型，遊戲中另有 70 種、變化高達 800 項的可更換零件，讓玩家可以藉由贏得比賽購買包括引擎、傳動裝置、輪胎、驅動裝置、甚至是 GPS 衛星導航等升級配備，來改造愛車，滿足玩車的夢想。遊戲內的改造設定毫不馬虎，玩家可以針對車輛的各個細部進行微調和改裝，諸如更換懸吊系統、來令片、火星塞、引擎、輪胎、方向盤、乃至車輛塗裝等都可依個人喜好來進行。事實上，這樣的設計除了可以滿足玩家的改裝創意，更是贏得比賽的關鍵，因為除了炫，更需要特別注意天候與跑道狀況設法提高車輛性能，並將愛車調整到最佳狀況，否則不僅看不到效果，還可能適得其反。



在雪地上若未使用雪地專用輪胎，車輛將無法行駛，如此一來，所有的投資與努力可就白費了！為了贏得獎金、爭取排名，請努力把自己的車輛調整到最佳狀態吧！



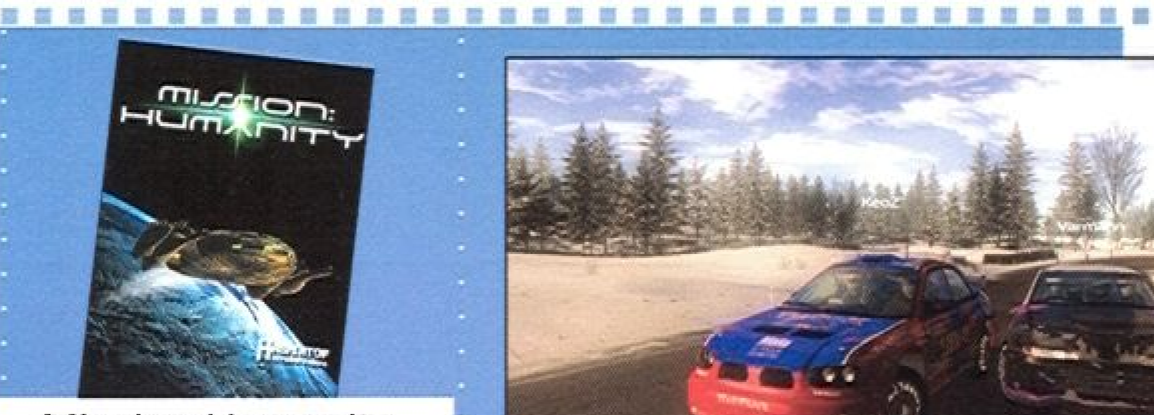

## 完美的甩尾動作！

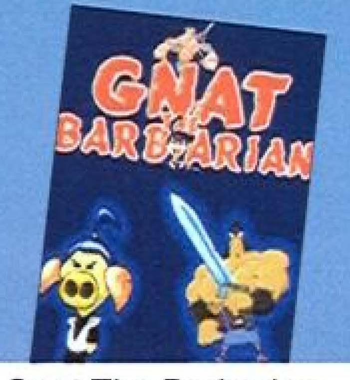
遊戲的操控非常簡單：前進、倒退、與轉彎，只要以鍵盤便可很方便地操控車輛，若能熟練地將加速、過彎、拉手煞車等動作一氣呵成，想做出漂亮的甩尾動作將非夢事！當然，若想更真實地體驗賽車的臨場感，不妨搭配賽車方向盤來使用。



翻車了！

車輛的控制非常逼真，完全依據真實物理反應設計，所以打錯檔錯可能將車輛甩出跑道、甚至造成翻車。而車輛的反應完全依據車輛改裝設定，選用合適的配件可以讓車輛控制較順利。






### Gnat The Barbarian

曾經是和平、寧靜的綠島被渾沌給佔據了，更可怕的是，強大的神器「法術之書」再度不見了！某日兩個強壯的武士出現，這兩位超級肌肉男將展開冒險，尋找「法術之書」，並將 Antssasin 趕出島嶼。




### Crime Cities

遊戲中玩家將經歷一個毫無法律與秩序，而只有犯罪與恐怖的世界。玩家在遊戲中的任務變化多端，包括除掉目標、搜尋、救援、與護衛等，有些任務甚至還有時間限制唷。



### Mission Humanity

由於政府無能加上資源短缺，導致外星人展開攻擊，地球因而陷入一片混亂，為此人類不得不尋找新的家。在俘虜的太空船上取得外星人的科學技術後，人類也建造出了一艘母艦執行尋找外星人的計畫。










## 多種遊戲模式

遊戲中主要包含了兩種比賽模式：越野冠軍賽─生涯模式、單人模式。單人模式不需要複雜的操縱就可以進行比賽，因此玩家可以在此模式下熟練各種操作技巧與駕駛訣竅，再進入生涯模式體驗完全依據真實車輛設計的駕駛方式，在緊張的氣氛下考驗自己的換檔、煞車、加速反應。雖然兩種模式的難易度差異頗大，但完全對應真實的損壞系統，讓遊戲的娛樂性更加豐富。此外，玩家還可透過區域網路或網際網路進行多人遊戲模式，與各路好手進行時間限定賽、一對一真實碰撞挑戰賽、或者無任何規定限制的競速賽等，體驗不同的遊戲樂趣。



遊戲的音效表現出色，引擎逼真的怒吼聲讓玩家可以透過聲音便知道檔數的變化，飛過小山丘或涉水時也會有不同的聲音表現。此外，副駕駛的語音提示清楚明瞭，帶給玩家不少幫助。



### 不同風格的重播功能

另外不得不提的是《極限拉力賽》的強項─重播功能。不同於一般賽車遊戲只是簡單地讓玩家觀看比賽的表現狀況，現在重播時玩家可以選擇運動模糊、老電影、黑白畫面、卡通風格、高對比等不同風格來觀看；此外，還可以將自己的最佳成績表現儲存成 AVI 檔案格式，並上傳到官方網站讓全球玩家欣賞你精湛的駕車技術。

## 後記

《極限拉力賽》是波蘭遊戲公司 Techland 以 HDR(High Dynamic Range)特效製作的第一套賽車遊戲，最早於 2002 年公開，但製作公司為了提供玩家最好的作品，而在延遲了近一年後才推出試玩版，並於去年九月於美國推出英文版，現在則即將台灣發行！發行時將採中文包裝，首批限量版全部採用掀頁式包裝，讓遊戲除了好玩，更是極具收藏價值。





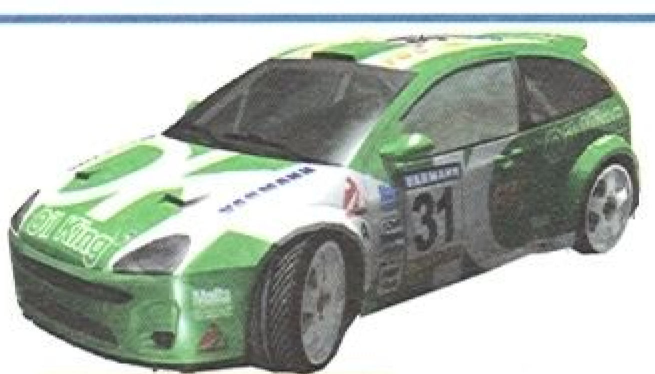
## Italic PNT
排氣量：1100-1600ccm
最大馬力：70-235 hp
車重：900-1050Kg
車身尺碼(高／長／寬)：1480/3805/1664mm
產地：義大利



## Lion
排氣量：1100-2000ccm
最大馬力：73-300hp
車重：950-1220
車身尺碼(高／長／寬)：1432/4014/1674mm
產地：法國



## Tiny Hooper
排氣量：1100-2000ccm
最大馬力：75-250hp
車重：970-1250
車身尺碼(高／長／寬)：1415/3629/1691mm
產地：英國



## Center Cord
排氣量：1400-2000ccm
最大馬力：100-300hp
車重：1050-1280kg
車身尺碼(高／長／寬)：1434/4152/1701mm
產地：美國



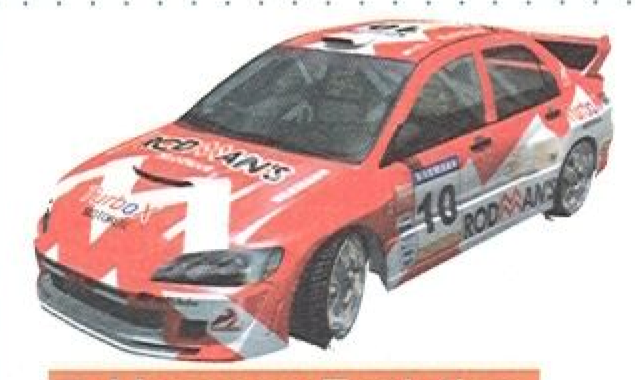
## RV Wolf 516
排氣量：1600-2000ccm
最大馬力：110-300hp
車重：1070-1320kg
車身尺碼(高／長／寬)：1439/4152/1731mm
產地：德國



## Flamenco S16
排氣量：1600-2000ccm
最大馬力：107-270hp
車重：1000-1350kg
車身尺碼(高／長／寬)：1441/4283/1700mm
產地：西班牙



## BDV FX
排氣量：2000-3000ccm
最大馬力：260-300hp
車重：1220-1300kg
車身尺碼(高／長／寬)：1713/4671/1876mm
產地：德國



## Monsoon Evolution
排氣量：1600-3000ccm
最大馬力：205-380hp
車重：1100-1280kg
車身尺碼(高／長／寬)：1426/4358/1765mm
產地：日本



## Kosumo Showdown
排氣量：2000-3000ccm
最大馬力：300-390hp
車重：1228-1280kg
車身尺碼(高／長／寬)：1484/4414/1745mm
產地：日本



# 淘氣特攻隊




天使與惡魔藉由不同的競技來展現他們的能力，目的就是要獲得控制人類的專屬權。競賽的唯一法則：為求勝利不惜一切代價，而且任何手段皆是被允許的。這套3D動作遊戲，帶有些許灰暗面的策略與角色扮演性質。玩家的技巧與速度，是贏得勝利的關鍵。你可以在單人模式、網路模式、任務模式中，進行各式各樣的競賽。




**GAME INFO**

製作開發 Enigma
代理發行 智冠科技
遊戲類型 動作
遊戲售價 NT399元 語言版本 PC英文版
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

哈燒遊戲 單機館

官方網址：http://www.soft-world.com.tw/



## 遊戲特色

遊戲中，你是隊伍中的一位成員，你也可以選擇扮演其他成員。遊戲的控制與現今動作遊戲相同，第三人稱視角、可使用鍵盤、鍵盤＋滑鼠、掌型搖桿或一般搖桿。你將施展各種能力來攻擊對手。善用所擁有的技能－跑步、跳躍、飛行（滑行）來避免對手的攻擊。尋找各種補充藥品，使自己立於不敗之地。而遊戲中所累積的點數，可在魔法商店中購買附加能力的道具。將之裝備後，可提昇自身的能力值，更加輕易地擊敗敵人，贏得勝利…。準備好想要扮演的角色了嗎？就讓天使長米迦勒化為的小編我來為大夥作個解說，為即將來到的對決，獻上最美好的祝福！



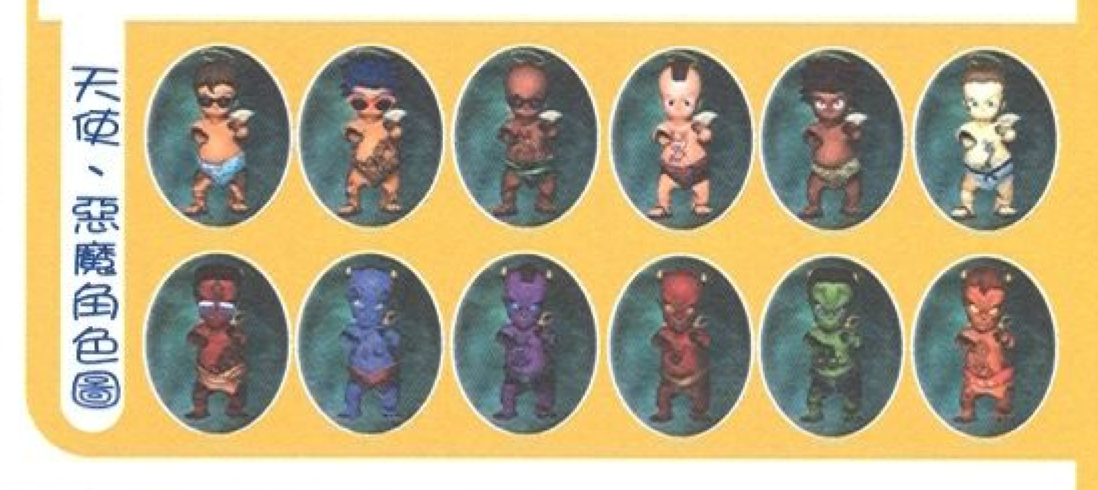
▲哇！好可愛的小朋友～



▲看我噴毒氣！

## 個性化的角色設定

遊戲中你可以選擇所要扮演的角色。選擇天堂陣營，你就是扮演天使；反之地獄陣營，你就是惡魔。兩大陣營中的每個角色，有其各自的能力，你也可以將其個性化。誰說天使就該是可愛的呢？透過一些設定來裝扮你的角色。遊戲開始前，依照你的喜好可以改變角色的下列特徵：名稱、髮型、髮色、膚色、眼睛顏色、刺青。更可以為它加上太陽眼鏡、帽子、手套、鞋子、肩帶…等道具。另外，角色的能力值有設定能力跟變動能力兩種，設定能力有：力量、魔法、防禦、敏捷、速度，這些能力是藉由經驗的累積來提昇。而變動能力則是：生命值、魔法值、經驗值、經驗等級，這些則是依遊戲情況反映的能力。



天使、惡魔角色圖

## 炫麗的魔法技能

隨著等級的提昇，角色所能施展的魔法將逐漸顯露出來。在一開始等級為1的時候，能夠使用的攻擊招式僅有：拳打、腳踢、能量球魔法。兩大陣營所使用的魔法，在此先宣告於世，身為天使、惡魔的信徒們，可得要詳加研習。進入天堂、地獄的門可是窄的，別說你能輕鬆的榮登殿堂。

**天堂的魔法：**

聖光球、閃電、治療、震波、低重力、隱形、凍結、神之盾、神聖光暈、聖神雷擊

**地獄的魔法：**

魔火球、魔之火燄、治療、爆破魔球、毒雲、幽暗陰影、痲痺、魔之盾、惡魔光暈、冥府之火



◀看我的震波攻擊…

▲小惡魔測試爆破魔球的威力。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU PIII 500以上或與其100%相容機種 ＊光碟機 16倍速光碟機 ＊記憶體 128MB RAM
＊顯示卡 32MB Ram支援DirectX 9.0顯示卡 ＊音效卡 支援DirectX 9.0 ＊硬碟 1.8GB






> 危急！危急！Xoxx手下的鷹爪Crtex，雇用了一群海盜，在幾天前綁架了Hambuger教授。邪惡的Xoxx想濫用Hambuger教授研發的新世代量子巨砲來達到摧毀宇宙的目地。現在，Hambuger教授落在這群狂妄的瘋子手中，必須有人前去解救…

**GAME INFO**

發行日期 7月 預定

製作開發 Rake In Grass
代理發行 智冠科技
遊戲類型 動作射擊
遊戲售價 NT399元 語言版本 PC英文版
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.soft-world.com.tw/

## 體驗掃射的快感






你需要做的就是瘋狂的掃射！

《銀翼風暴》(Jets' n' Guns) 是一套簡單、易上手，橫向捲軸的太空射擊遊戲。為了要解救宇宙的危機，身為太空傭兵的你，駕駛戰機，瘋狂的穿梭在太空海盜的陣營中。盡情地射擊敵機、摧毀敵方基地…就是你致勝的法則。藉由射擊敵機、摧毀敵方基地，你將可逐漸地累積金錢。而在遊戲開始前，你可以到武器商店，為你的戰機添購新裝備。不論是裝甲、火炮、飛彈、炸彈…隨著新的關卡闖關成功，新的裝置也隨之陳列在武器商店中，供你選購。多達57種的武器裝置任你購買，你所要擔心的事僅有一如何賺得更多的錢來更換武器裝備。還有，想讓你的戰機更有威力，19種特殊裝置記得也要買來玩玩。

## 真正的太空歷險

超過200多種的敵人，特別是共21關的BOSS，在對戰之餘，可記得要靈活地閃躲，除非有十足的把握，奉勸你還是保持些距離會比較好。你會經歷到外太空、叢林、冰原、熔岩…等場合，甚至會潛入深海中（此時戰機變為潛艦）。若你的運氣夠好，當你的戰機被擊毀時，還可以彈跳出，變成一個太空人來射擊敵人。遊戲畫面雖然是使用640 x 480，不過其全新獨特的RakeX 2.0影擎，讓遊戲的畫面更加的炫麗。遊戲中的煙霧、閃光、爆破…乃至於因爆炸而產生的落石、濃煙可能造成的傷害，都表現的極其逼真。電影好來塢式的音效、超過1小時的重金屬原聲配樂，讓你更加盡情於射擊的快感。





特殊效果的變化令人驚嘆！

### ★戰機Upgrade

遊戲初期你所駕駛的戰機，僅能配置2種武器與6種特殊裝置。這對於初期的敵人來說，在應付上算是綽綽有餘。隨著闖關成功、難度增加，當然我方的戰機也要做個昇級。此時你就可在前方配置3種武器，炸彈、飛彈各1種，後方再添加1種武器，特殊裝置也增加至19種。

### ★個性化戰機

在武器商店中，購買「噴漆」特殊裝置，就可以改變戰機的塗鴉，內定有7種模式可讓你選擇，誰說戰機總是一成不變！







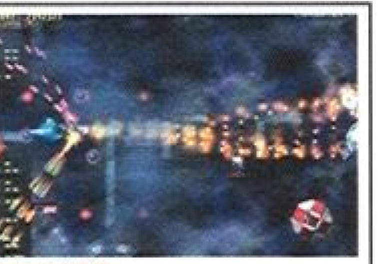


選個塗鴉吧！

### ★換武器、射擊方式

在遊戲中，可以自行設定5組武器裝備。你可以為戰機設計輕、中、重度的武器火力模組，依照敵人的強弱來切換射擊，有效降低武器的過熱效應。當配置的火炮有旋轉特性時，可藉由熱鍵來切換射擊的方向，誰說子彈不會轉彎…。





由往前射擊改為偏後方射擊。

**SYSTEM REQUIREMENTS**

＊CPU PIII 500以上或與其100%相容機種 ＊光碟機 16倍速光碟機 ＊硬碟 128MB RAM
＊顯示卡 32MB Ram支援DirectX 9.0顯示卡 ＊音效卡 支援DirectX 9.0 ＊記憶體 200MB

## 始於荒廢的小鎮

在《鬼影鎮》中，玩者扮演的角色收到哥哥的來信之後，發現哥哥從此失去音訊。為了追查在考古挖掘過程中失蹤的哥哥的下落，必須前往他從事挖掘的東歐小鎮，追查可能的線索。當玩者到達小鎮之後，卻發現整個城鎮都已經荒廢了，居民全部下落不明，取而代之的是成群的殭屍。為了拯救哥哥，玩者必須進行時光旅行，穿梭在不同的時空中，找出四顆威力強大的天使之心。但是在冒險過程中，玩者將發現：要拯救哥哥之前，必須先保住自己的性命！



這個無人旅館住的是什麼？



神聖的教堂也免不了籠罩陰影…




透著亮光的那端等著主角的卻是無止盡的恐懼！

《鬼影鎮》(Shade: Wrath of the Angels)是由捷克的Black Element開發的一款第三人稱動作冒險遊戲，玩者將在令人毛骨悚然的環境中，面對難以想像的怪物，為了生存而奮戰。玩者將沈浸在豐富而詭譎多變的故事情節中，隨著故事的展開，發掘許多可怕事件的幕後真相。

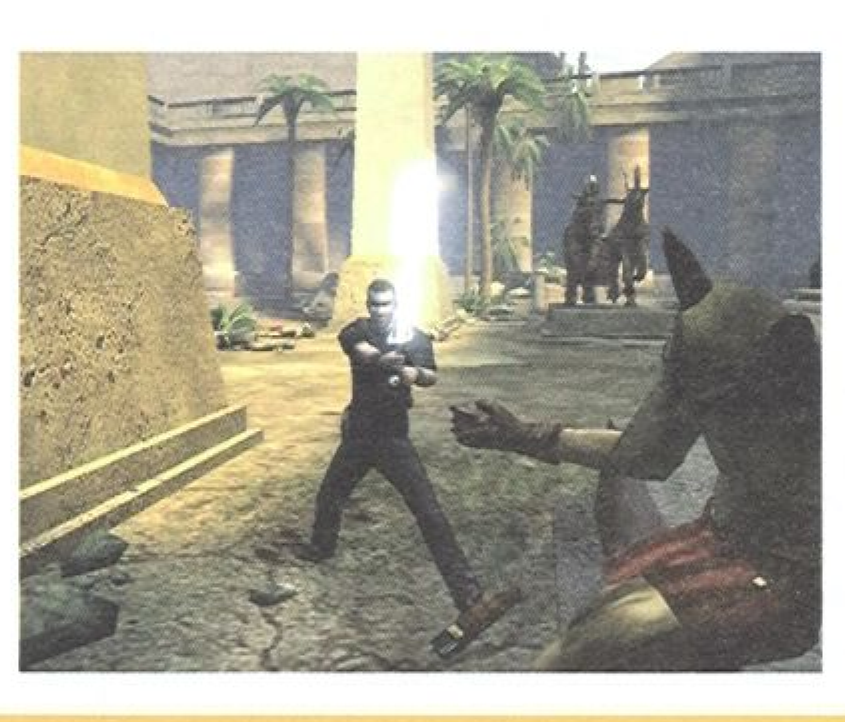
### GAME INFO

製作開發 Black Element
代理發行 英特衛
遊戲類型 冒險
遊戲售價 未定 語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP
發行日期 6月 預定

官方網址：http://www.shade-game.com/

## 手持魔法劍的主角

遊戲的進行方式類似《古墓奇兵》，玩者以第三人稱角度進行遊戲，必須在現代、中古時期，以及鬼魂的神秘世界中進行冒險，探索不同的關卡，並且打倒任何攔阻去路的敵人。玩者的主要武器是一把閃閃發光的魔法劍，但是也可以使用手槍和十字弓。玩者威力最強大的武器是可以短時間變形成一個可怕的惡魔，而在變成惡魔時，可以執行一些凡人形態時無法執行的動作。



居然有長得像古埃及石雕的怪物。



拿好你的魔法劍，否則小命不保！



陰暗的森林令人不寒而慄！

SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU Intel PIII-1G *記憶體 256MB *硬碟 2BG *音效卡 相容DirectX9的音效卡
*顯示卡 GeForce 2 64MB ram的顯示卡 *光碟機 8倍速以上光碟機

## 天使之淚的妙用

在冒險的過程中，玩者會收集到一些天使之淚，這是用來為惡魔購買升級能力的重要資源，例如你可以為惡魔購買火焰毛皮，因此敵人被你一摸就會起火焚燒。天使之淚也可以用來購買彈藥，但是要小心，當你在古埃及或中古時期冒險時，是買不到彈藥的，因為當時子彈根本就還沒有發明出來，因此玩者仍然必須留意控制子彈的使用量。



是火焰毛皮起作用了嗎？敵人瞬間燃燒了起來！



被大量怪物包圍，主角是否能全身而退？

## 令人膽顫心驚的真實呈現



八腳蜘蛛怪迎面而來！

《鬼影鎮》的遊戲畫面極為精美，廢棄的城鎮、荒涼的城堡、神秘的世界一一展現在玩者的眼前，幫助玩者更加融入遊戲世界中。遊戲引擎可以創造出栩栩如生的物理性質模擬、破娃娃(rag doll)動畫、即時陰影、動態紋理、動態光源等等效果，將遊戲世界擬真地表現出來。五百多種不同的音效使環境更增色彩，無論是環境音效、腳步聲、火把燃燒的聲音，或是刀劍互擊以及砍在不同材質上的聲音，都以最完美的效果呈現，並且使用先進的EAX技術賦與驚人的立體感。《鬼影鎮》的配樂更是一絕，將遊戲的氣份烘托得格外明顯。發行公司甚至有膽識將遊戲配樂以mp3的格式放在網路上供玩者免費下載，可見他們對於本遊戲的配樂多麼有自信。遊戲中的主要角色也都有配音，將角色的性格與心境做更完美的呈現。

## 30關卡的恐怖體驗

《鬼影鎮》約有三十個關卡，完成一次遊戲的時間約在三十小時左右。但是遊戲有數個不同的結局，加上天使之淚的數量有限，玩者不可能在一次的遊戲過程中試用惡魔所有的特殊能力，因此本遊戲有極高的重玩價值。



精細的人體模型製作

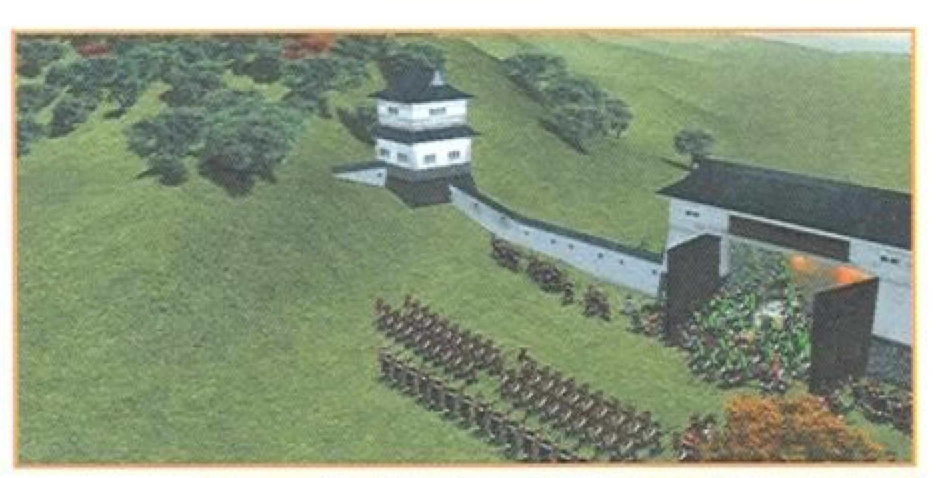


幽暗的歐式古堡已風光不再。

哈遊戲 單機館

## 增強的AI

本作中電腦AI比前作又有了大幅度提高。舉個例子來說，遊戲中戰國各大名已經將兵法中遠交近攻一計運用到爐火純青的境界，看到你出兵征討敵人時就趁機在你後院放一把火，等你大軍回援時卻又厚著臉皮提出停戰請求，日本戰國時代各個大名這種陰險狡詐在本作中表現得可謂淋漓盡致。不過也不用過於擔心，因為只要你的勢力足夠強大，敵人是不敢輕易冒險和你宣戰的。遊戲中千萬不要樹敵過多，因為各個大名間往往都有同盟或者敵對關係，弄不好你就和一個不好惹的人開戰了。小編就仗著人多勢衆，同時和北條、上杉兩家開戰，結果只 2 年工夫，全日本的大名都是我的敵人了，真可謂四面楚歌啊。







▲浩大的戰爭場面！

# 武田信玄2

**去年造成一股旋風的《武田信玄》中文版，將日本戰國戰場的激烈戰況、陣形變換完整重現而廣受玩家喜愛，今年，原製作公司 Magitech 將推出更精彩的《武田信玄二代》完全中文版，二代能選擇更多的戰國武將、更多變化的戰術陣形、全 3D 攻城、野戰戰場重現，以及完整的中文訊息。**

GAME INFO

發行日期 6月 預定

製作開發 Magitech
代理發行 英特衛
遊戲售價 未定
遊戲類型 策略模擬　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.ezgame.com/Takeda2/

## 人性化的武將系統

玩過日式戰國遊戲的玩家一定對遊戲中繁瑣的內政頭痛不已，《武田信玄2》大大簡化了內政，只要委任一個政治能力高的部下做城主就不用擔心錢糧問題。而且根據城主的能力和時間的增加，還會隨機提拔數量不等的新武將，決不會出現有帥無將有將無兵的尷尬局面。遊戲中每個史實武將都有自己的頭像和人物列傳，在軍團中只要在武將頭像上單擊滑鼠右鍵就能看到各種技能屬性以及這名武將在帶領各個不同兵種時的戰鬥力。馬頭圖案表示騎兵戰鬥力，斗笠圖案表示足輕（步兵）戰鬥力，紅色頭盔表示武士戰鬥力，再後面是弓兵戰鬥力和鐵炮兵戰鬥力。出兵前給武將配備相應的部隊，做到知人善用才好。技能屬性下面是戰鬥表現，包括參戰次數、勇氣、奪敵戰旗數和斬敵將首級數。武將的技能屬性是會根據戰鬥表現而上升的，所以要讓你重點培養的武將多打仗，多打勝仗，多殺敵人，多殺敵人主將。





在冰雪高原上的斷殺！

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Intel Pentium處理器，主頻為1GHz或更高　＊記憶體 256MB　＊光碟機 4倍速光碟機　＊音效卡 100%directX8.1相容16位元音效卡
＊顯示卡 100% OpenGL1.3相容顯卡（32MB顯存）　＊硬碟 1GB 未壓縮硬碟空間（此外還應另有200MB作為Windows交換檔之用）

# 豐富多樣的陣型

遊戲分為戰略層和戰術層，在戰略地圖上呈現了從中國（日本戰國時地區名）到整個關東地區的日本地圖。玩家除了調動部隊外，還可以運用謀略，分化瓦解敵對勢力，甚至讓本來忠心耿耿的敵軍大將倒戈一擊。在戰術地圖中，玩家首先要做的是排兵佈陣，《武田信玄2》的陣型基本上沿用了《武田信玄1》中的橫陣、魚鱗陣、鶴羽陣、偃月陣、圓陣、橫扼陣、雁形陣、鋒矢陣、車懸陣、虎諂陣、臥龍陣、鶴翼十二段陣等十二個陣型。取消了 4 種在《武田信玄 1》中不常用的陣型。

## 陣型的運用

這十二個陣法其中，鶴翼十二段陣屬於防禦型戰陣，優勢在於兩翼平均展開，在敵弱我強時使用最佳，可以從兩翼進行鐵壁合圍，將敵困死於陣中。但是此陣的弱點也極其突出，當敵軍兵力強於我軍或敵人使用強力攻擊陣型時，我軍本陣前方防禦薄弱的隱患就將暴露無遺了。這時往往不是我軍全殲敵軍，而是敵軍突破本陣，導致我方戰敗。臥龍陣是攻守兼備形戰陣，臥龍陣和長蛇陣類似，但是多了兩個「龍爪」，可以有效保護龍身在被敵人突擊時不被斬斷。而我軍攻擊時龍頭和龍尾就像兩把巨鉗，可以對優勢兵力的敵軍進行兩翼夾擊。其他常用的陣型還有突擊形的虎諂陣，決死突擊形的鋒矢陣和分段防禦形的橫陣。



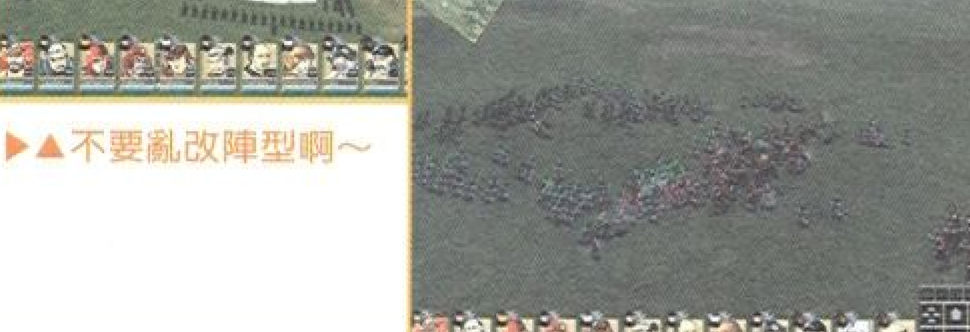


▲有效運用陣型才能成為一代大名

# 切忌 臨戰變陣

戰鬥中最忌臨戰變陣，這往往給敵人的突擊部隊造成良機，所以變陣時機要抓好，比如兩軍剛剛列開陣勢時，可以在看清敵方陣形後立即變為相剋的陣形。除了整個軍團的陣形外，每只部隊還有自己的小陣形，也和大陣形類似，轉換也很方便快捷。有時甚至可以利用變陣命令，故意漏出破綻誘敵深入、達到全殲敵軍的效果。兵法有雲：「兵無常勢，水無常形。」陣形固然重要，但是戰鬥取勝最關鍵的是隨機應變，誰能抓住戰機，誰就掌握了戰場的主動權。為了增加戰鬥的多變性，遊戲中還有別動隊這個特殊的單位。





▶▲不要亂改陣型啊～

# 外交 謀略

說到戰爭就不能拋開外交和謀略的應用，本作中可以運用忍者偵查敵城情報、給敵方城池的糧倉投毒、降低城主的忠誠度使其叛變或者投靠其他勢力，甚至直接刺殺敵方武將。同時也要小心，電腦控制的大名也會用這些計謀來對付你唷！《武田信玄2》的外交選項簡單實用，有停戰、宣戰、同盟、解除同盟等。玩家除了和周圍的大名打交道外，還要時刻想著向朝廷「進貢」，這樣不但可以增加玩家大名的威信，還可以震懾一些弱小大名，有時候甚至可以達到不戰而屈人之兵的效果。不過要注意一點，剛剛投靠的城主往往忠誠度欠佳，很容易自立門戶或者再次投靠其他大名。













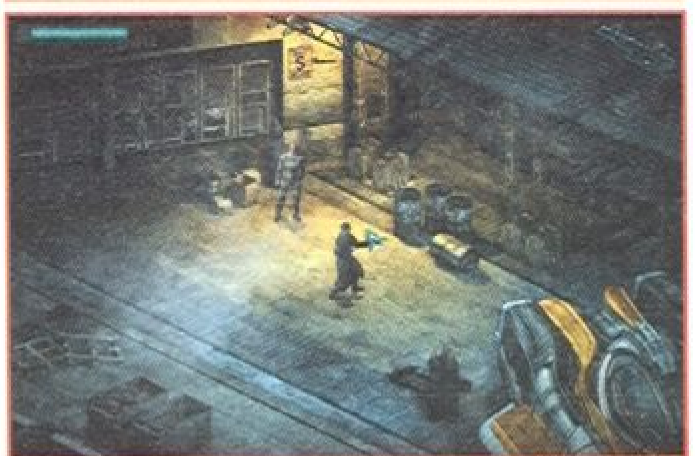
▶令人嚮往的城池！

## 細緻畫面的呈現

實際上，只要一接觸《限制區域》大家就會知道這是個怎樣的遊戲。遊戲中幾乎每個場景都會出現動態光源、動態陰影、動態雨、霧、煙、塵、火、水、爆炸以及反射等等超強的視覺效果，其畫面質量可謂是同類遊戲的佼佼者。本作使用耗時兩年專?此遊戲開發的速度飛快、迫力十足的「IRIS引擎」，遊戲中玩家可以在戰鬥區域內任意破壞，還可以利用超能力控制周圍的物品自動投擲到敵人身上，用手槍射擊燃料罐然後讓其噴出火炎給予敵人攻擊。物體一個一個真實地投影在地上，再通過斗大的鏡頭視點感受到栩栩如生的 3D 空間，精細的畫面是遊戲中獨一無二的要素。







畫面的表現不錯！

# RESTRICTED AREA 限制區域 中文版

被譽為本年度最強 ARPG（動作角色扮演）的大作《限制區域》(Restricted Area) 即將中文化並且由英特衛在台代理上市！這是一款類似《暗黑破壞神》，但遊戲背景在荒廢的未來地球裏的 ARPG，在這個弱肉強食的世界裏，人們不得不拿著槍作自我保護，玩家需要不斷來往街上、沙漠和工廠這類的戰鬥區域內和敵人搏鬥，通過戰鬥提升自己的力量，達成任務。




**GAME INFO**

製作開發 Master Creating
代理發行 英特衛
遊戲售價 未定
遊戲類型 角色扮演　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.restricted-area.net/downloads.shtml





◀▲核染污嚴重的地球…

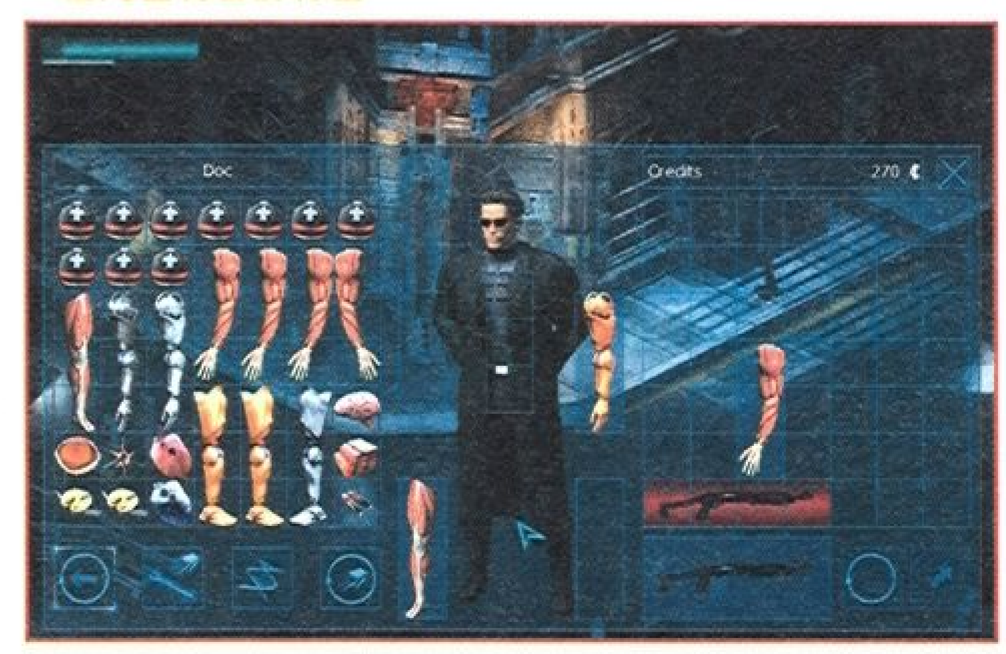
## 危機四伏的地球

《限制區域》是由 Master Creations 公司開發製作。遊戲故事架構發生在 2083 年的地球上，世界範圍內出現大規模的核戰爭，生態環境受到嚴重的破壞，由於環境污染，地球到處是所謂的荒原、沙漠、廢墟，地球周圍滿目瘡痍，僅適合變異體生存，唯有海洋與城市例外。人類為了擺脫惡劣的生存環境逃難到為數不多的安全都市裡，但是城市規模不斷擴張，最終形成滿處高樓林立超級大城市，城市上空煙霧瀰漫，人類生活在終日不見太陽的昏暗環境中，僅是站在一些廣告霓虹燈下才會讓人感到一絲生命氣息。在這種危機狀態之下，各國共同組成了一個單一的政府統治全球，但是執政的軟弱性令其影響力日趨減弱。和政府情況截然相反的是一些實力雄厚的大集團，這些企業由於為各個都市提供電力而實力日漸龐大起來，更劃定了一個連政府也無權進入的《限制區域》(Restricted Area)，在裡面大張旗鼓地進行違法犯罪的「業務」。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU Intel Pentium III 800Mhz　＊記憶體 384MB　＊光碟機 8倍速光碟機　＊硬碟 2.5 GB
＊顯示卡 GeForce 2/Radeon 9500 (32MB 顯示記憶體)　＊音效卡 支援 EAX 的音效卡

▼各角色有各的特色～



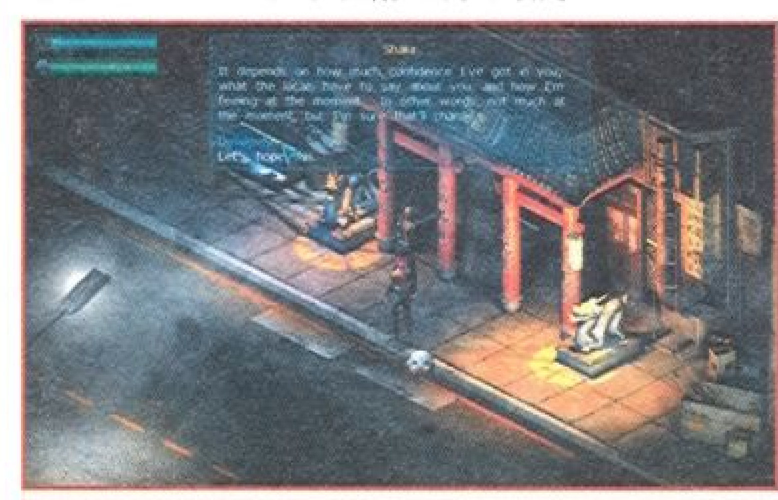
## 超炫角色 四選一

遊戲裡玩家可以從4個身懷絕技、身世坎坷的主角中挑選一位你喜歡的角色進行遊戲。這四位角色分別是手握步槍的前政府特種部隊成員－喬納森，懂得Psionic超能力的－維多利亞．威廉姆斯，被出賣的日本最大幫派老大的兒子－竹橋憲次，還有就是體力最弱但有電腦機器人「雄蜂」作自己忠實保鏢的－傑西卡。這4位主角分別都有10級共計75種的技能，每個主角的技能各不相同，升級方式也不盡一樣，技能與各自的特性息息相關。總之可以看出遊戲設定比較類似於以前風靡一時的經典作品《DiabloII》。4個主角當中，竹橋憲次這位角色最?特別，他的主要武器是日本刀。其實在他成為一個反政府的殺手之前，他是日本最大幫派老大的兒子，據說弒父不成，反為幫派所追殺，被迫遠走他鄉。事情的經過早已忘記，只是依稀記得有人將其出賣。在日本傳統文化的熏陶下，成長為一名偉大的刀客，待人誠懇，忠貞不二。遊戲裏運用了日本文化作為故事題材，在歐美遊戲裏也少有作品能有如此創新的作法。

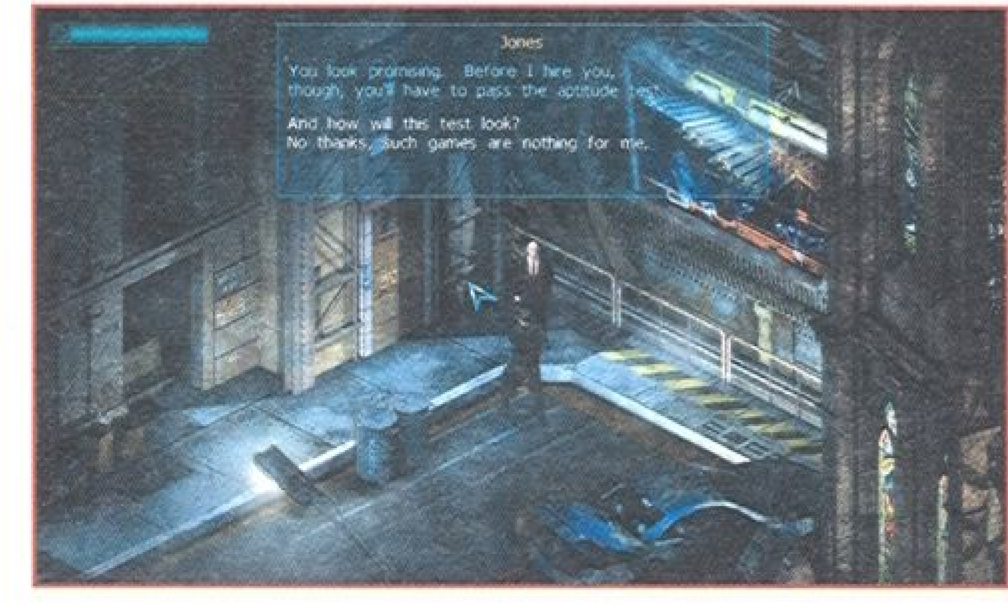


## 需求配備 低門檻

遊戲畫面採用2D背景3D人物的方式表現出來。背景中，例如地形是由2D來表現；人物中，例如全部角色都是由3D來表現。遊戲中出現的角色是10萬個多邊形組成的圖像，最大的解析度達到1024×768，遊戲的刷新率最高可達到500赫茲水平，但是這並不代表遊戲需要高配置的電腦才能玩。開發者為了照顧所有不同層次的電腦玩家，在不影響遊戲質量的前提下，特別將遊戲配置設置在很低的水平上。玩家的電腦只要有支援DirectX 8.0以上的顯示卡、Pentium II 300MHz以上程度的PC就可以十分順暢運行遊戲了。



◀▼2D的背景搭配3D的人物

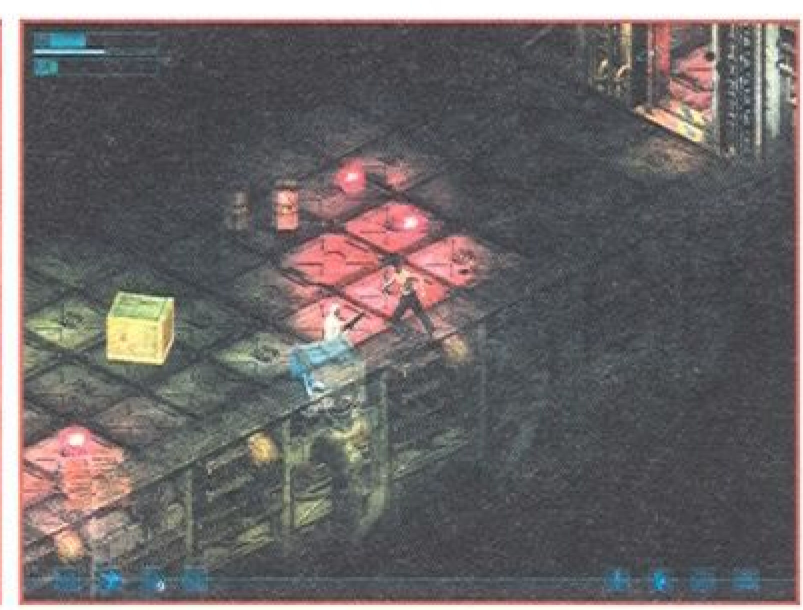





## 多人連線 的樂趣

遊戲功能表裏可以選擇「多人遊戲」模式，就像《暗黑破壞神》那樣，玩家可以自行和朋友聯線或者上遊戲的專用伺服器冒險。遊戲的世界觀富有幻想色彩但並不是偏離實際，畢竟遊戲背景是基於我們居住的現實世界而製作的。遊戲劇情的發展隨著任務的完成而出現。再加上畫面精細而富有動感，在各大遊戲網站都獲得極佳的評價。想像突然被一群手持木槌之類的怪物追殺，從箱子裏得到貴重的裝備，遊戲處處充滿殺機和挑戰，遊戲的主題也從此顯現出來，玩家可以從中體會到緊湊刺激的戰鬥感。對於一些喜歡駭客任務風格的ARPG遊戲玩家來說，這是一款絕對值得去嘗試和體驗的強作！





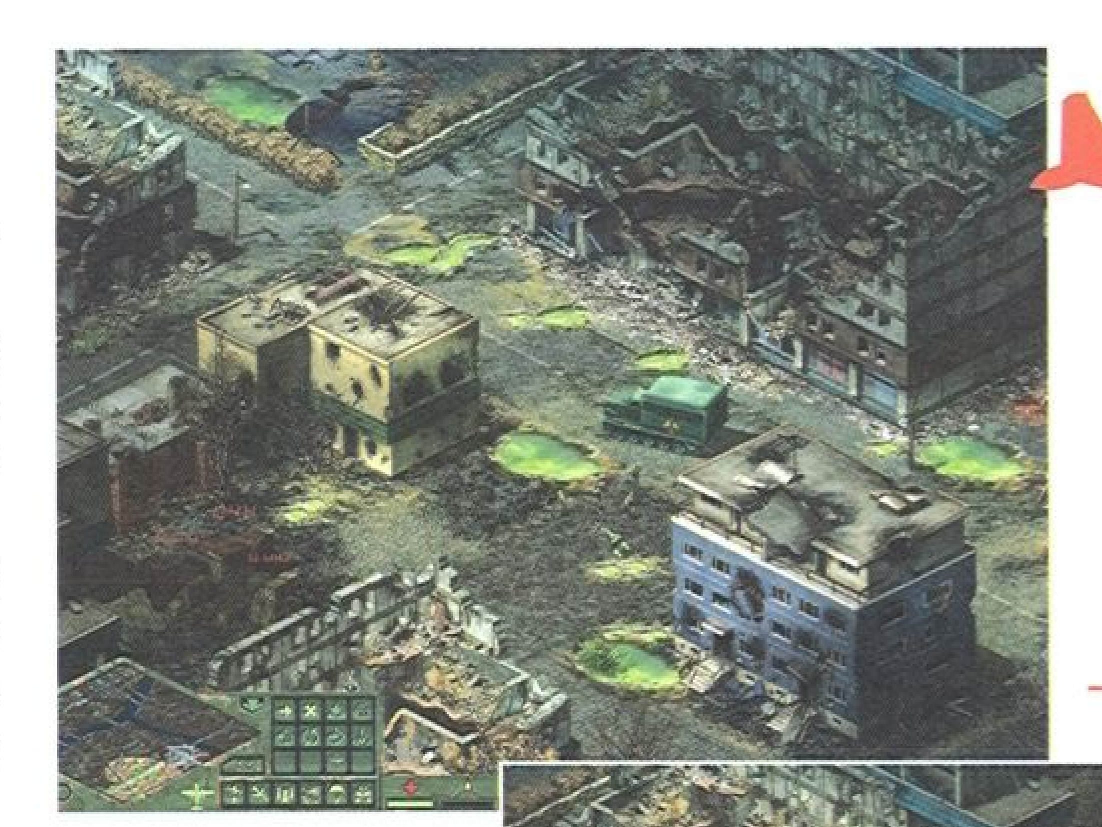
◀有暗黑破壞神的影子！

# 古巴飛彈危機

還記得2001年上映的一部電影「驚爆13天」嗎？在這部片中，提到了古巴飛彈危機，才讓許多人對古巴的這段歷史有所印象，古巴也是一個超級共產國家，在位40幾年的卡斯楚主義統治了古巴相當多年，而現在這款《古巴飛彈危機》，也正是一款描述古巴飛彈危機的即時戰略遊戲。

## 故事背景

遊戲的故事起始於1962年，古巴獨立之後，開始在國內研發各種中、遠程飛彈瞄準美國，其中還包含了核彈，而蘇聯也給予古巴許多援助，戰爭一觸即發，雖然歷史在最後兩邊和解，也避免了飛彈危機，但是遊戲當中，玩家可以扮演四大陣營，歷經古巴危機的這段驚險歷史。製作《古巴飛彈危機》的G5 Software俄羅斯工作室，也製作了許多款策略模擬和即時戰略遊戲，像是Fair Strike、The Stalin Subway等等，幾乎每一款作品都是利用歷史劇情來帶遊戲，而《古巴飛彈危機》也不例外囉！遊戲當中運用了相當多寫實場景，讓玩家深入其境！

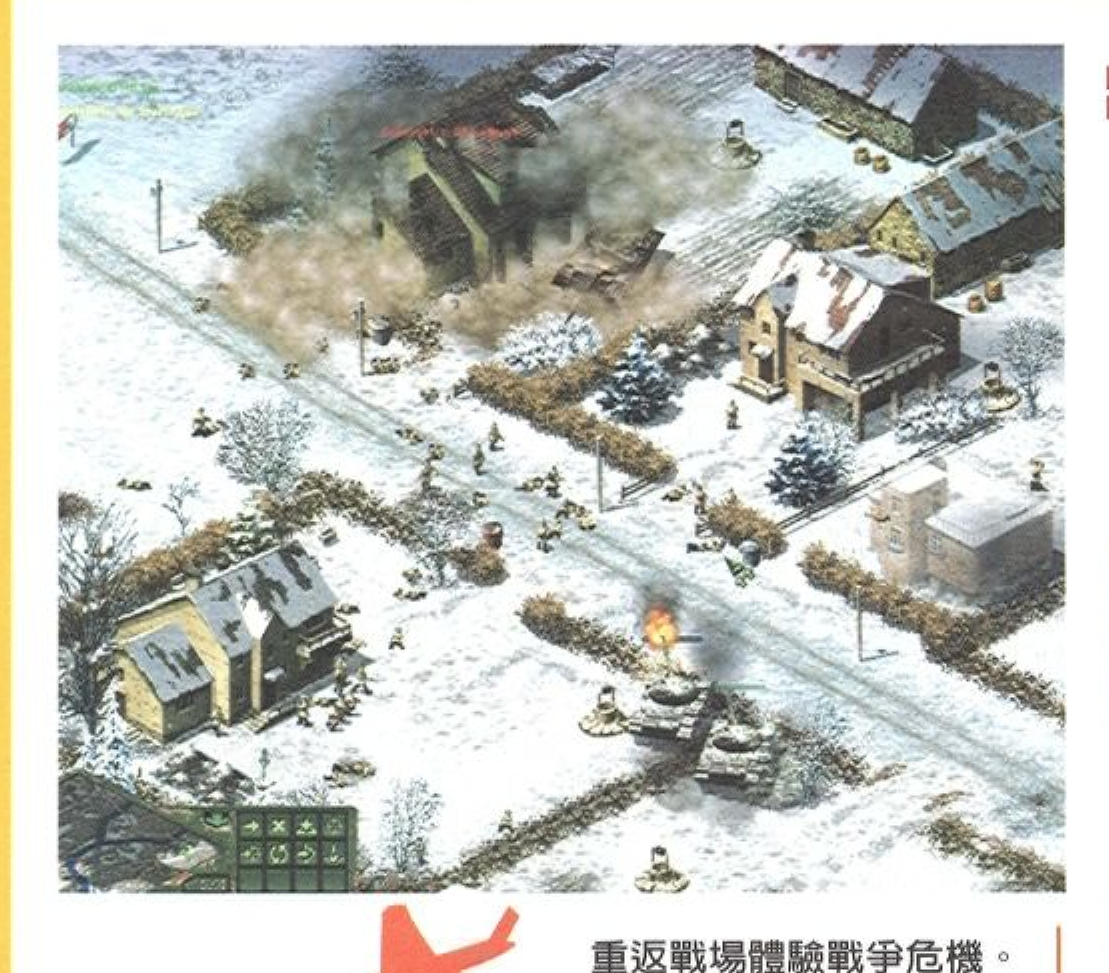


噁心的核廢料處處可見。

**GAME INFO**

發行日期 7月8日 預定

| | |
|---|---|
| 製作開發 | 1c |
| 代理發行 | ATARI |
| 遊戲類型 | 即時戰略遊戲 |
| 遊戲售價 | NT990元 語言版本 中文 |
| 適用平台 | Windows 98/ME/2000/XP |



重返戰場體驗戰爭危機。

## 兩種單機遊戲模式

在《古巴飛彈危機》當中，主要的遊戲方式有兩種選擇，一種為虛擬故事戰場，另一個則是與歷史相同的戰場，當你選擇歷史戰場的話，玩家將可以重返1962年的戰爭時期，當然就是要阻止古巴飛彈危機，而虛擬故事戰場則是遊戲當中自創的任務和地圖，這些任務也和許多飛彈有關，但大部分都是新創的故事，像是某山區隱藏古巴軍隊或是蘇聯正運送飛彈支援古巴，而這些任務你都必須阻止飛彈發射或是消滅運送部隊等等，因為有蘇聯援助的關係，古巴的火力也相當大喔！所以想要完成任務也是要花很多苦心的。



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU Pentium III 1GHz
＊光碟機 4倍速光碟機
＊音效卡 相容於directX 8的音效卡
＊記憶體 256 Mb RAM
＊顯示卡 3D_accelerator AGP 4x with 64 Mb RAM
＊硬碟 安裝後剩餘2 Gb空間

## 4大國家選擇

遊戲當中提供了四個不同國家讓玩家選擇，分別是蘇維埃聯盟、德法聯盟、中國、美軍聯盟，每個陣營的任務都有不同，總計超過40個以上的任務可以讓玩家進行，當然你選擇美軍聯盟的話，主要就是阻止古巴飛彈危機，而你也可以選擇利用核彈佔領世界，除了任務，每個國家的建築物和兵種也都不一樣，其中最大的差異應該是中國式建築和西洋式建築吧？你可以看到許多三角形屋頂，充滿中國風味的中式建築在遊戲當中出現，也有所謂的中國城鎮或大都市，當然你也可以把中、西式建築蓋在一起，那一定是很奇怪的場面吧？



中西建築的差異

## 各種危險的地區戰場

遊戲當中的每個任務地圖都是在不同的寫實地區，主要的地區圍繞在古巴附近，基本的地圖包括了城鎮戰、山區戰、沙漠戰等，當然也會有雪地的戰場，其中最特殊的就是核子污染地區了，在這些地區當中，四處可見核廢料和毀壞的核子工廠，當然這些都是有毒並且具有放射性的，所以在這些地圖作戰很難可以看到完好的房舍，你處於這些地圖當中，可以看到許多噁心的核子廢料液體，玩家必須在這些核子廢料當中找尋出路，並且完成任務，當然敵軍也是和你一樣處於危險地區，輸贏就看玩家的功力囉！

各式不同的戰場

沙漠



雪地



城鎮



核廢料

## 寫實的虛擬戰場

雖然《古巴飛彈危機》的遊戲引擎是採用《Blitzkrieg》（閃擊戰）的遊戲引擎，不過製作小組也改良了不少地方，屬於升級版的引擎，作戰時的場景比同樣引擎的遊戲要好的太多，該逼真的地方一樣都不缺，像是砲彈炸過的地區、坦克經過的痕跡等等，當然，你也可以破壞各種建築物，每一棟建築物被轟炸後，都會留下破敗的殘瓦，控制坦克時，也能夠讓它直接穿越許多圍牆等地區，這些雖然都是即時戰略遊戲該有的，不過《古巴飛彈危機》所著重在於故事性，了解古巴飛彈危機的玩家，將會更能體會！



逼真的視覺感受！

## 新的兵種選擇

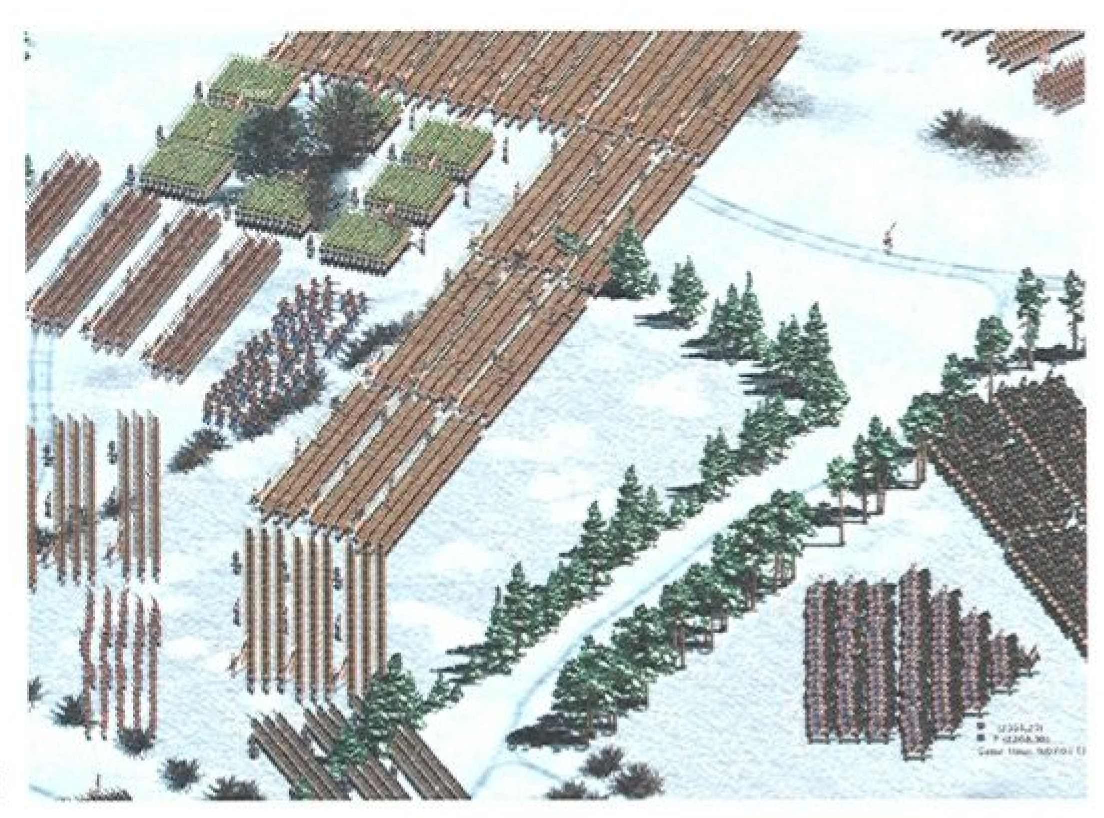
遊戲當中還加入了當時並沒有的新增部隊，目前已知的有直昇機部隊、飛彈部隊、情報人員等，每一個國家有各自的特殊兵種，不同的兵種會有互相剋制的能力，例如情報人員，雖然沒有什麼作戰能力，但是你卻可以從他身上撈到不少好用的情報，藉以讓你得知任務進度的一個重要兵種，而飛彈兵種不屬於火箭筒兵，則是使用控制器發射飛彈，可以攻擊相當遠的距離，但是通常都不會帶著移動，除了上述的兵種之外，遊戲當中還有相當多各國不同的兵種，就等玩家自行體驗吧！



簡陋的小村落。

## 戰爭遊戲不再刻板

不同於前作，《哥薩克2》將故事背景拉近到大家耳熟能詳的拿破崙時期，藉由幾場橫越歐陸、直抵北非的經典戰役，讓玩家同時體驗大規模戰事的驚心動魄與磅?壯美。在遊戲中，玩家可自由選擇勢力、扮演不同的軍事領袖，執行各種軍事或經濟指令，一步一步征服歐洲，在一次又一次的勝利中重現榮光。如何在自己的行動機會中部署己方勢力、暗佈棋子削弱敵方軍備，可說是遊戲中最重要的考驗，如何佈陣、指揮部屬、甚至派遣特殊任務，都將是左右戰局的關鍵，而這些要素如何發酵，就在玩家彈指之間！



▶ 適當的部署是致勝關鍵！

# Cossacks II Napoleonic Wars



說到戰爭遊戲，你的第一個想法是什麼？兩軍對壘，狂按滑鼠，殺紅雙眼？光譜資訊將代理由CDV發行的《哥薩克2》，準備一新玩家耳目，讓這款規模超越前作、突破傳統框架的傑作打破玩家對戰爭遊戲的刻板印象。《哥薩克2》將貫徹CDV的「寫實」與「細緻」兩大特色，徹底改變玩家對戰爭遊戲的既定印象。

GAME INFO

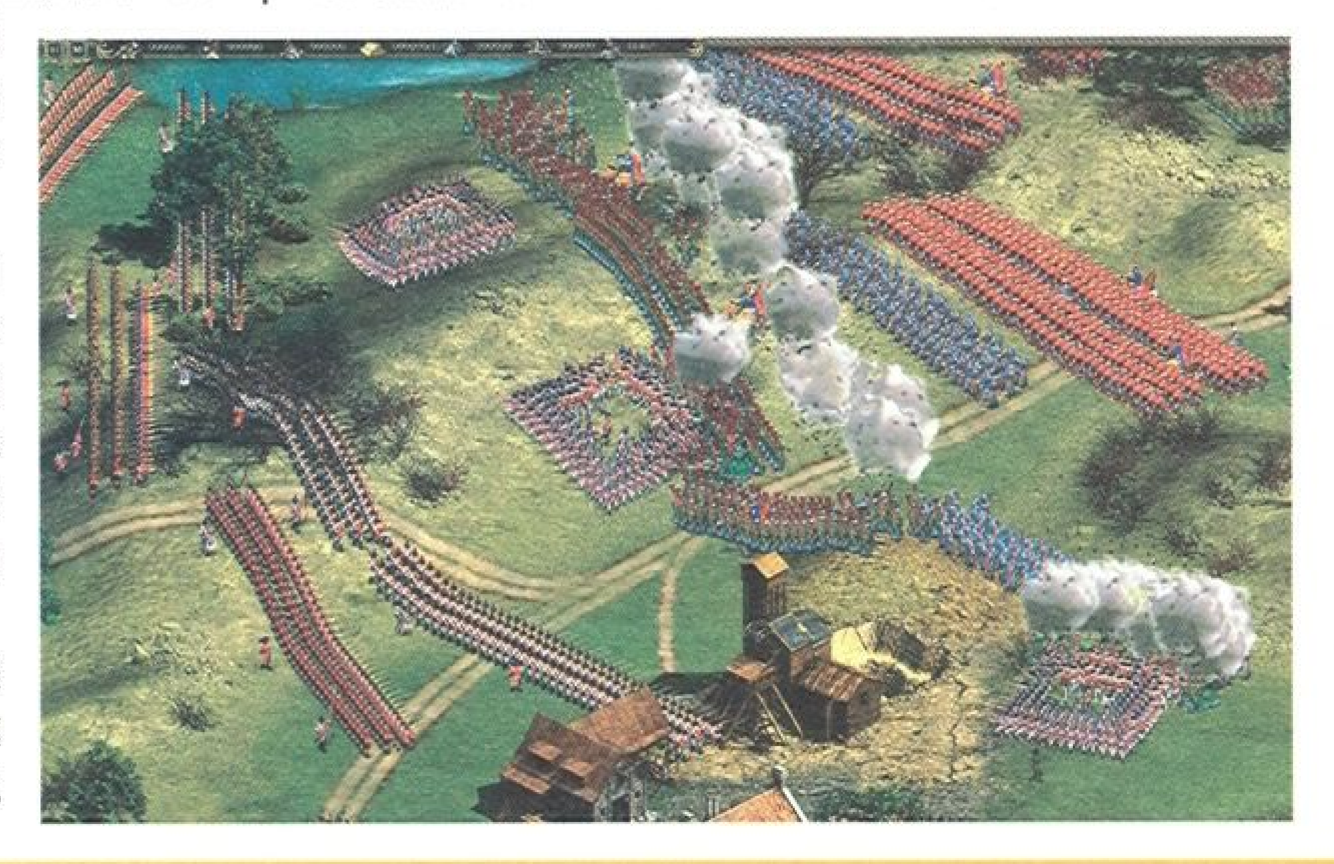



製作開發 Stormregion
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 回合戰爭
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://t-time.com.tw

## 完整重現壯闊的戰場

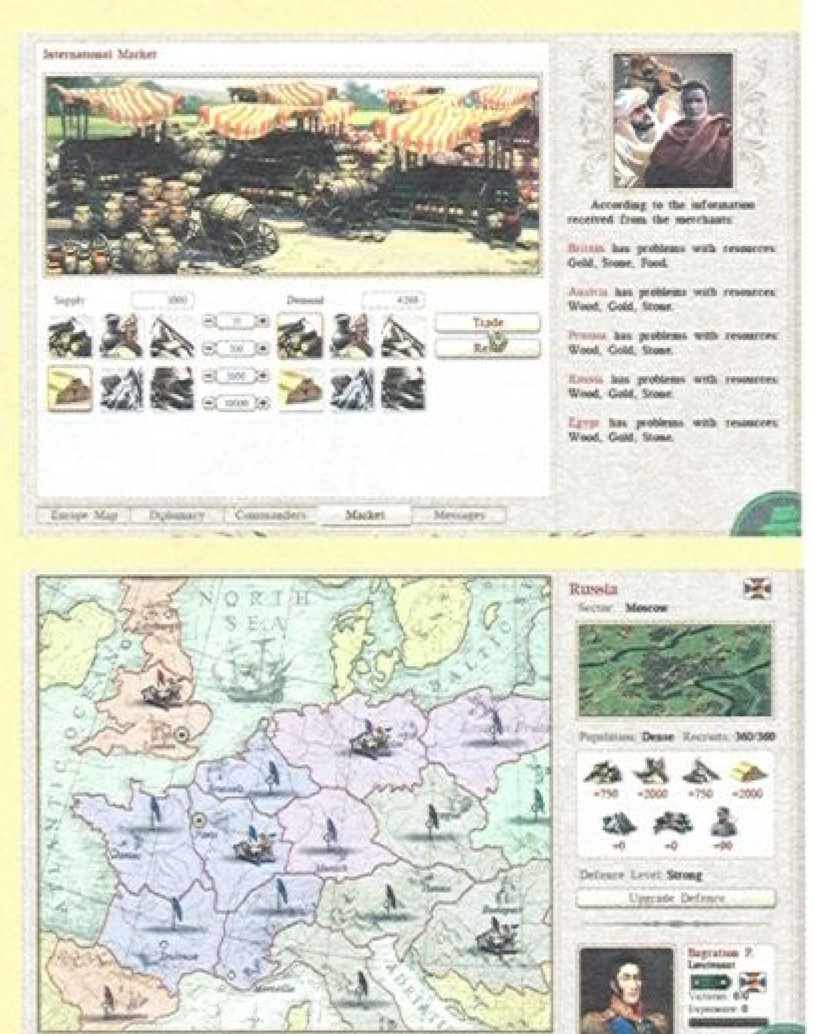
既然是戰爭遊戲，氣勢磅礡的戰爭畫面勢不可少，《哥薩克2》自然要用最壯觀、最寫實的畫面征服玩家！跨國大戰怎麼可能只有小貓兩三隻？當然要有數以萬計的軍事單位相互對疊才真實、才過癮！《哥薩克2》重現拿破崙時期的壯盛軍容，由不同兵種排列而成的戰陣整齊劃一，軍服光鮮筆挺，更重要的是，遊戲畫面中可容納高達六萬餘人的士兵或火砲，規模之大，絕對令人大呼過癮！玩家可指揮規模龐大的士兵，進行各種攻擊行動，令人嘆為觀止的是，遊戲中也呈現了軍力部署與地理環境的緊密關係，譬如弓弩手無法在叢林中進行攻擊、騎兵在越過泥淖時行動力會降低，超越一般戰略遊戲的格局，將玩家的體驗提升到「身歷其境」的境界！而士兵也不是棋子，任人隨意操縱，一但疲勞值過高，士氣可是會大幅降低，導致叛逃甚至潰陣的！《哥薩克2》種種極度寫實的設計，把戰爭遊戲推向另一個高峰！



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　PIII 500以上　＊記憶體　128MB以上　＊硬碟 700MB　＊光碟機　8倍速以上光碟機
＊顯示卡　支援DirectX並有32MB記憶體之顯示卡　＊音效卡 支援Direct Sound的音效卡

# 運用經濟策略瓦解敵軍

別以為戰爭就只是敵對的雙方相約火併一場，《哥薩克2》要告訴你：戰爭，不是只能這樣打！敵對雙方的兵力在戰場上的表現固然是勝敗的關鍵，但後方的支援能力更是不可小覷。在《哥薩克2》中，所有勢力的主要城市都有各自的經濟系統，也有其特產和運輸網絡；想打一場漂亮的勝仗，可不是兵力比人強、拳頭比人硬就行了，如何運用策略去截斷敵方城市的運輸系統、癱瘓對方的經濟現況更是致勝的關鍵。《哥薩克2》考驗玩家的智慧，想要運籌帷幄之中、決勝千里之外，就看玩家如何善用策略，不費一兵一卒，打一場漂亮的勝仗！玩家不但可以阻斷敵方城市的貿易網絡、封鎖經濟來源，在佔據敵方城市時，更可以接收該城市的特產，運用豐富的戰利資源強化自己的軍力，迎接下一場戰役。

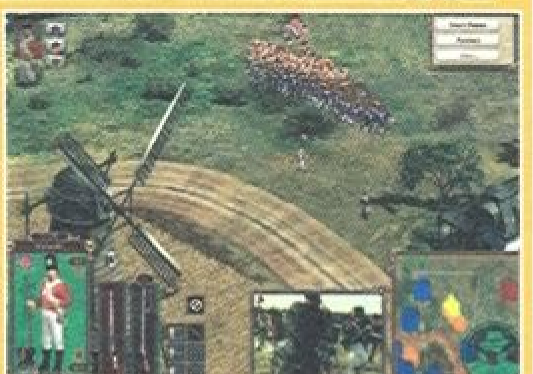


用經濟策略打擊適軍是上上之策！



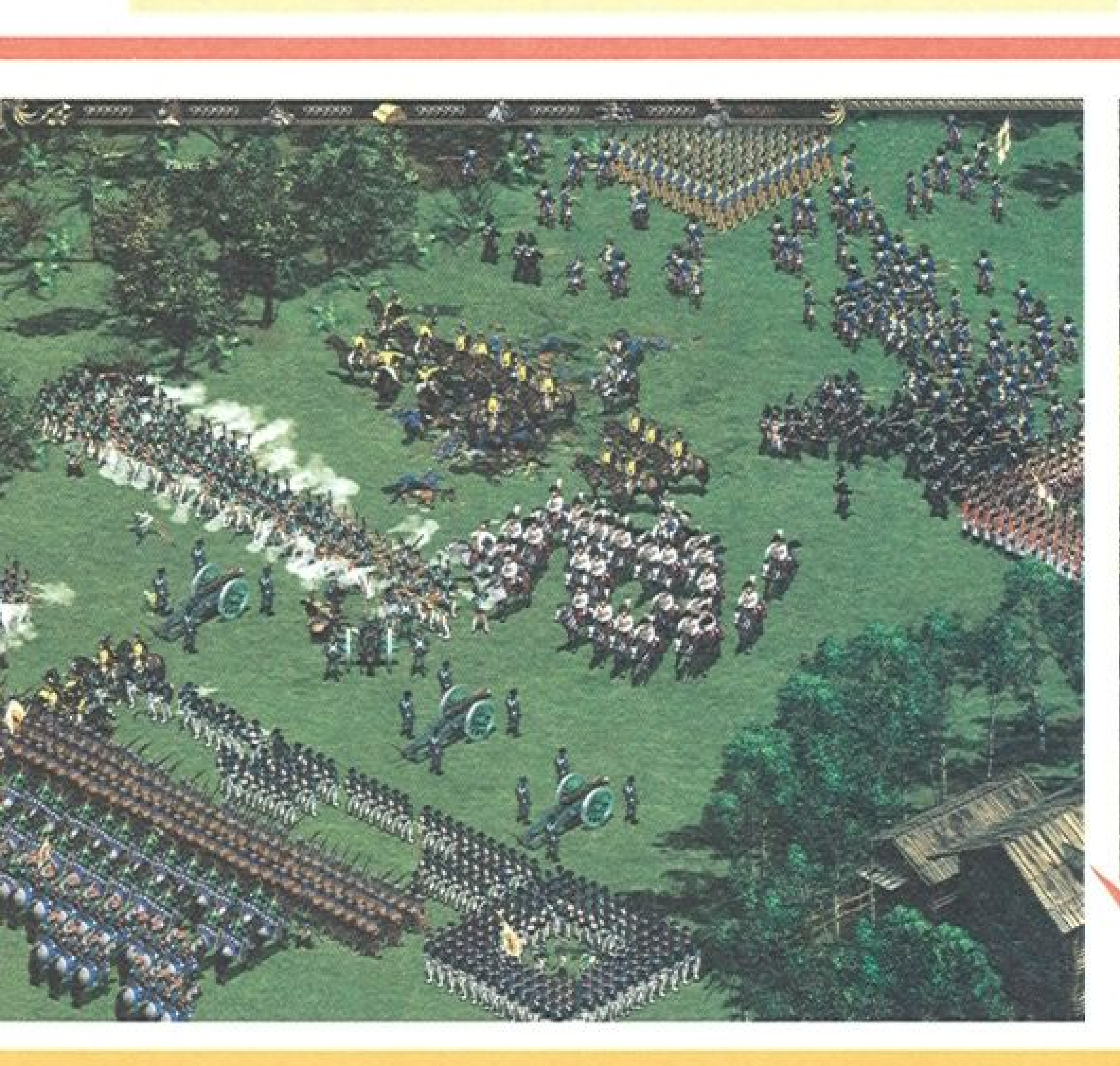
戰事發生在唯美的景色中～





# 如風景畫般的唯美風情

CDV在遊戲畫面上的表現一向有目共睹，這次的《哥薩克2》更是超越以往，以最新的技術結合2D與3D的優點，呈現細緻美麗的歐陸風情。由於故事背景設定在18世紀末的歐洲，當時的戰爭是所謂的「紳士戰爭」，軍容壯盛不說，士兵的裝備更是極盡優雅；於是玩家在遊戲中可以看見不同國家的士兵有不同的裝扮，深具復古氣息的熊皮帽、羽毛帽飾都清晰可見，就連戰馬所披的華麗毛氈都細緻無比！除了威風凜凜的軍服，各種地形和建築也大有看頭！遊戲中登場的六個國家—法國、英國、奧地利、俄羅斯、普魯士和埃及都各有不同的美麗風情，無論是冰天雪地的俄羅斯，黃沙遍地的埃及，或者綠草如茵的法國，每個畫面都美得像風景明信片！而這些國家的特色建築也將盡收玩家眼底，著名的俄羅斯穹頂、哥德式建築、洛可可風建築…種種特色獨具的華麗建築物，更是替優雅美麗的畫面加分！





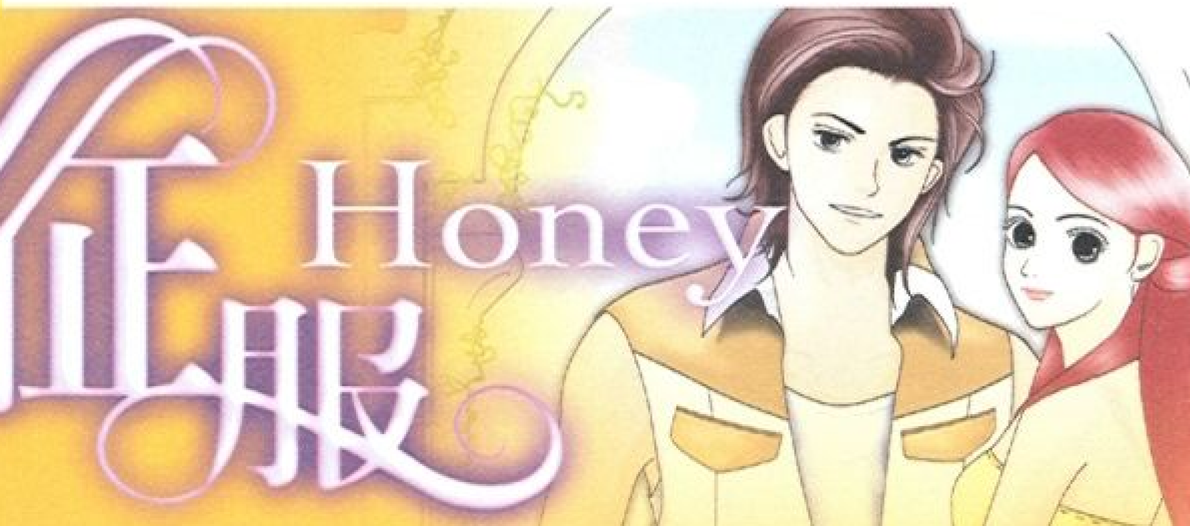
場面十分壯闊！

## 50萬玩弄花花公子的感情？

在本作的開頭，就看到風流瀟灑的湛柏奕正與唐琪萱談論分手，她百般哀求，湛柏奕卻心意已決，唐琪萱傷心之餘決定報復，於是委託女主角勾引湛柏奕，然後拋棄他，讓他也嘗嘗被甩的滋味！任務進行中，女主角的學長上官擎將扮演湛柏奕的情敵，對女主角百般示好，試圖撼動女主角的心。此外，不期而遇的大明星禹辰凡，長的帥氣十足、酷愛冒險，將帶給玩家一連串的驚喜與震撼。而自始至終神秘到不可思議的百萬超人戚佐旭，除了增加遊戲趣味性，還有意想不到的隱藏式結局喔！



迷人的黑色王子




▲怒火中燒

《征服Honey》和其他戀愛PC GAME不同的地方，在於這款作品利用小說背景作為依據，豐富遊戲劇情的內容，原作小說共四大冊，共四十幾萬字，配合美麗圖片、悅耳音樂、有趣遊戲、精彩劇情，讓書中帥氣的男主角在遊戲裡活蹦亂跳。

### GAME INFO

發行日期 5月23日 預定

製作開發 朔太科技
代理發行 朔太科技
遊戲類型 養成追求
遊戲售價 NT399元　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://www.softtek.com.tw

### 湛柏奕

年齡：28歲
職業：公司總經理　身高：180CM

身材修長削瘦卻不減男人該有的壯碩，充滿魅力的眸子為他引來不少桃花，一頭半長不短的頭髮正如他不羈的個性，有點壞壞的，卻又出奇不意地溫柔，在愛情領域上是位不折不扣的多情公子，到處散發自己的熱情，一旦對愛沒感覺，就會義無反顧結束戀情，因此，外界對他的評價大多負面多於正面，認為他冷血無情，其實，在他冷漠的外表下，有顆熱血沸騰的心，衷心期盼遇上屬於自己真正的伴侶。他就像一頭未被征服的野獸，唯有真愛方能征服他。

### 禹辰凡

年齡：26歲　職業：偶像明星　身高：178CM

分明的五官混和成一張俊俏臉容，迷人的黑眸似會說話，外表光鮮亮麗，舉手投足都是眾人追逐的焦點，鏡頭裡的他是萬人迷的少女殺手，實際上，由於他長期面對鏡頭，內心變得孤獨且略顯叛逆，不但喜歡冒險，酷愛挑戰，還老想微服出巡，做些平常不敢做的事，藉以釋放他長期積累的壓力。



### 上官擎

年齡：22歲
職業：PUB老闆　身高：175CM

外表有些冷漠，面對客人也只是微微翹起嘴角，為了不讓自己看來太過陰沉，他將頭髮挑染成金黃色，善調酒，身手矯健耍酒瓶技術一流，由於年紀輕，做事稍顯衝動，與他冷靜的外表有些不符。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　586以上（P III 300MHz以上）　＊記憶體　128MB RAM以上　＊硬碟　700MB以上
＊顯示卡　Direct X 3D全彩相容顯示卡　＊光碟機　8倍速光碟機　＊音效卡 Direct X相容音效卡

## 趣味遊戲 多重結局

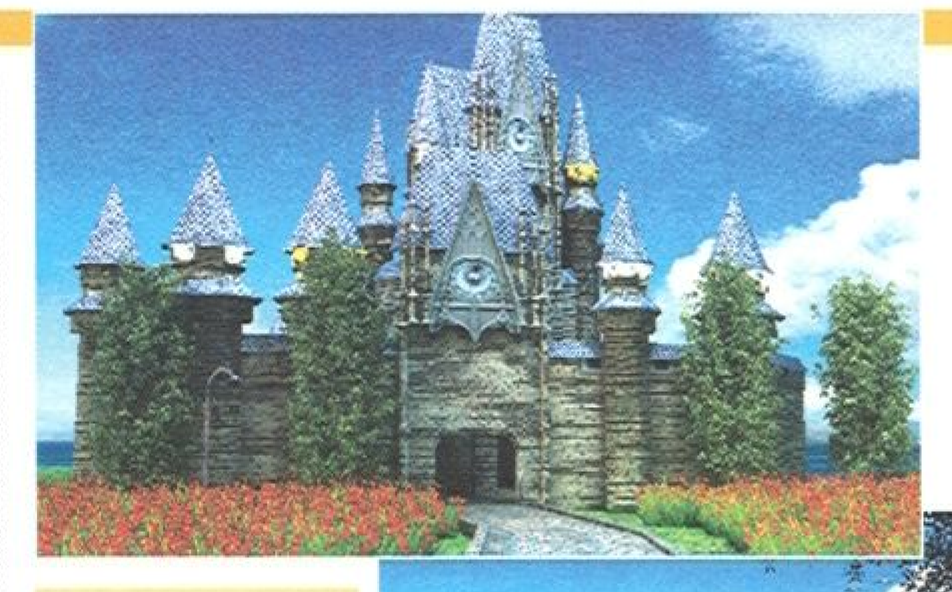
《征服Honey》是由朔太科技所研發的女性向遊戲，屬於養成追求的類型，玩家將扮演女主角，為了追求男主角，女主角必須努力打工讓自己上美容坊整型，到百貨公司買衣服打扮自己，或到健身房雕塑身材，進而提高自己的美貌、氣質及性感指數，好吸引男主角達成戀愛結局。值得注意的是，玩家若不夠努力，下場將會非常悽慘，雖是遊戲，卻如同現實般真實與殘酷，多重的結局外加隱藏式結局，全憑玩家的努力與喜好發展。






▲逗趣的小遊戲

▶大家來找碴





▲浪漫的城堡景色

▶休閒的好去處

## 美麗浪漫的場景

這是一座浪漫的虛擬城市，舉凡櫻花大道、馬車、帆船、燈塔、湖泊、咖啡館、PUB、公園、電影院、美容坊、健身房、書店、湖泊度假區、高空彈跳區、百貨公司、城堡、舊金山大橋…等，戀愛過程可能會去的地方幾乎都囊括在裡面，而且，還分日、夜景，相同的場景將帶給玩家不同的視覺享受。

## 人物介紹

### 戚佐旭

年齡：29歲

職業：百萬超人　身高：184CM

麥黃色皮膚，深刻的輪廓帶點拉丁美洲的血統。瞳孔是很愛爾蘭的湖水綠色，外表看來文質彬彬卻又帶些冷酷，不喜歡笑，一旦笑起來卻很迷人。他在本遊戲扮演百萬超人，玩家若與他玩遊戲，贏了就有錢拿，更令人驚奇的是，玩家若能連贏他四次，還會出現令人意想不到的結局。



### 關口千賀子

年齡：26歲

職業：禹辰凡的經紀人　身高：175CM

五官輪廓很深，酷似混血兒，喜紅色系物品，頭髮挑染成暗紅色，唇膏也喜用豔麗的紅，穿著卻偏愛深色系服裝，加上愛穿高跟鞋，讓她原本削瘦的身材看來更加高挑。她很早就出道，在演藝圈磨練成內斂的個性，說話很有自信，善交際應酬，對於擔任禹辰凡經紀人一職游刃有餘，但在她精明的掩飾下，似乎又對禹辰凡有著曖昧的情愫。





### 唐琪萱

年齡：24歲

職業：千金小姐　身高：168CM

一頭披肩長髮，五官清秀，長長睫毛下有雙丹鳳眼，外表看似柔弱，內心卻如蛇蠍般狠毒，總以名牌服飾裝扮自己，讓自己看來充滿氣質與魅力，屬於敢愛敢恨的人，對於得不到的男人，抱持寧為玉碎不為瓦全的態度。她喜愛遊戲人間，雖然把愛情看的很重，偶爾因無聊也會拿愛情開玩笑。

# 超可愛的泡泡龍大富翁

這是一款充滿幻想世界的《泡泡龍大富翁》，原作中的各個獨具特色的泡泡龍角色特徵都一一保留下來，每隻泡泡龍都有特有的動作，在發生意外事件時都會有他們「受害」的動作，如果遇到開心的事件，可愛的泡泡龍也會笑給你看喔！《泡泡龍大富翁》的世界中，有恐龍與大自然花花草草的恐龍世紀、像童話故事般的奇幻世紀、日本風味的戰國世紀、跨越時空回到古代的中國世紀。四個風格截然不同的地圖，將帶來一種新的大富翁遊戲感覺。



命運事件




走到道具店，一次可以購買一個。

受許多玩家熱情支持的勇者泡泡龍系列，龍愛科技為大家帶來最新續作！不過這次不是《勇者泡泡龍5代》，而是《勇者泡泡龍大富翁》！讓玩家操作亞比、小翔等熟悉的可愛泡泡龍角色，在遊戲中使用道具害人、用卡片幫助自己，累積財富成為最有錢的泡泡龍。

## GAME INFO

發行日期 暑假 預定

製作開發 龍愛科技
代理發行 龍愛科技
遊戲類型 益智
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.lonaisoft.com.tw

# 泡泡龍角色介紹

## 亞比



身高▶ 32公分
體重▶ 41公斤
生日▶ 5月15日
星座▶ 雙子座
個性▶ 活潑，好動，倔強烈好奇心。

| 喜歡的事物 | 冒險，惡作劇，吃點心。 |
|---|---|
| 討厭的事物 | 黏黏滑滑的動物。 |

簡介▶是一個超級頑皮的小朋友，總是無法乖乖的待在家裡，常常想出一些古靈精怪的點子，喜歡冒險，對一切事物都感到非常好奇。

## 阿思米

身高▶33公分
體重▶36公斤
生日▶1月29日
星座▶水瓶座
個性▶極具天分和獨創性，崇尚自由，喜歡美的事物

| 喜歡的事物 | 吃麵包，唱歌，飛翔到海邊吹風。 |
|---|---|
| 討厭的事物 | 骯髒的地方，曬太陽。 |

簡介▶是非常罕見雪白且擁有羽毛翅膀的泡泡龍，對於任何美麗的事物都相當感興趣，因此本身非常具有藝術涵養也相當有天份，常常置身於藝術創作為族人貢獻，是族人眼中的藝術家。

## 米果



身高▶30公分
體重▶28公斤
生日▶10月19日
星座▶天秤座
個性▶待人誠懇有禮貌，謹慎思考，有時會過度謹慎。

| 喜歡的事物 | 郊遊，玩拼圖遊戲，聽音樂 |
|---|---|
| 討厭的事物 | 黑暗，聽鬼故事，做惡夢。 |

簡介▶《勇者泡泡龍4》的電碼城王子，在泡泡龍的幫助下，他的國家得到了和平，也跟泡泡龍們成了好朋友。這次跟泡泡龍們一起搶錢當大富翁。



SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU Pentium 500 以上
*光碟機 8倍速以上
*記憶體 256MB 以上
*顯示卡 相容DirectX顯示卡
*硬碟 300MB 以上
*音效卡 相容DirectX音效卡

# 回合制與即時制

遊戲開始後，如果玩家選擇回合制遊戲，一個人操作結束後才可換下一個人，大家站在相同的出發點，就要比誰的擲骰子運氣比較好囉！在即時制中，可以選擇遊戲時間的長短，對於沒有時間玩的朋友，可以在有限的時間裡一決勝負，時間一到，擁有最多資產的人就是大富翁。且即時制不須等待其他玩家操作結束，玩家可以一直擲骰子前進，不過前進並不是無限制的，泡泡龍沒體力就走不動囉！每次前進會扣些許體力，體力扣到底限便無法繼續擲骰子前進，必須停留在原地一定的時間等體力回覆。地圖中會亂數出現漢堡、薯條、雞腿、布丁等等食物，吃了可回覆一定的體力，要吃飽才有力氣繼續踏上大富翁之旅。



○奇幻世紀地圖的房屋升級

# 卡片、道具不可少

有玩過泡泡龍系列的玩家都知道，在遊戲中經常可以吃到不同的道具、寶物。地圖中有道具店，當玩家走到代表道具店的格子時，可以進入道具店買到舊玩家熟悉的道具，如狙擊槍、炸彈、火把、瓦斯槍等等，使用道具害人可將對手無法行動數回合。地圖中將會隨機出現寶石、鑽石、金幣、水晶等可以增加金錢的寶物，吃了立即獲得現金。各種陷害人的卡片在《泡泡龍大富翁》中是絕對需要的，玩家可以持有5種卡片，每種卡片最多可持有九張，如果怕意外洗掉原本有的卡片，可以鎖定某種卡片，這樣就不怕沒有囉！卡片可直接在畫面中使用，操作簡單方便。




○各式功能大不同的卡片。

## 小珍



身高▶31公分
體重▶35公斤
生日▶2月1日
星座▶水瓶座
個性▶文靜，隨和，博學多聞。

| | |
|---|---|
| 喜歡的事物 | 讀書，可愛的小動物。 |
| 討厭的事物 | 老鼠，青蛙。 |

簡介▶小珍是一個很喜歡讀書的小女生，在拆解組合機械有很厲害的才能，製造出機器泡泡龍羅伯跟大家一起冒險。

## 小強



身高▶35公分
體重▶42公斤
生日▶9月4日
星座▶處女座
個性▶具有超強烈的正義感、樂觀

| | |
|---|---|
| 喜歡的事物 | 觀賞夕陽西下的風景。 |
| 討厭的事物 | 炎熱夏天，陰險狡詐的人 |

簡介▶小強不屬於泡泡龍族的人，沒有人知道他從哪裡來，自從他救了亞比一行人之後，就跟泡泡龍們變成了好朋友。穿著泡泡龍服裝的小男孩，不知道他的衣服是怎麼來的呢。

## 小翔



身高▶31公分
體重▶38公斤
生日▶10月1日
星座▶天秤座
個性▶聰明溫柔，喜歡自由自在生活。

| | |
|---|---|
| 喜歡的事物 | 剛烤好餅乾蛋糕，飛翔。 |
| 討厭的事物 | 蛇，蜥蜴等爬蟲類動物。 |

簡介▶小翔是亞比的同學，是少數有翅膀且可以飛翔的泡泡龍，平常在學校很出風頭，但個性溫柔的他，並沒有因此而驕傲，對待每個人都相當親切，是個很受歡迎的人。

## 羅柏



身高▶34公分
體重▶52公斤
生日▶6月27日
星座▶巨蟹座
個性▶AI人工智能，正學習進步當中。

| | |
|---|---|
| 喜歡的事物 | 充電，加機油。 |
| 討厭的事物 | 下雨天。 |

簡介▶這次羅柏經過電碼城大戰的戰鬥後，小珍再修復並加以改良，加裝了噴射飛行器，可惜在骰點數前進上沒有任何幫助。

## 妮妮



身高▶30公分
體重▶35公斤
生日▶2月23日
星座▶雙魚座
個性▶乖巧，善良活潑，愛漂亮。

| | |
|---|---|
| 喜歡的事物 | 漂亮的小飾品，蛋糕。 |
| 討厭的事物 | 蟑螂，蜘蛛。 |

簡介▶妮妮是亞比的妹妹，是個善良乖巧的小女生，她很喜歡幫助別人，可惜個性有點迷糊，所以常常愈幫愈忙囉！

## 貝貝



身高▶34公分
體重▶43公斤
生日▶8月6日
星座▶獅子座
個性▶豪爽開朗，有強烈正義感。

| | |
|---|---|
| 喜歡的事物 | 運動，睡覺，吃炸雞。 |
| 討厭的事物 | 喜歡欺負人的壞蛋。 |

簡介▶是亞比的好朋友，喜歡打拳擊，總是戴著拳套。常常路見不平拔刀相助，但是個性上有一點粗線條。

哈哈遊戲館 單機

## 傳承領悟與精元系統

《幻想三國誌二》在武學的學習方式上，延續了前作的精元值成長方式。在習得了武學之後，只要投入自身的精元值，便能使武學成長。武學成長時，除了提昇威力之外，更有可能加大作用的範圍及攻擊的次數，提昇觸動追加連擊的機率。除了在戰鬥中的實質作用之外，當武學熟練到一定的程度後，有可能因此而領悟其它的武學招式。所以，別因為武學初期的效果不彰就不投以關心的眼光，當心錯失了學習絕世武學的時機唷。


◆沈嫣尖叫


◆楚歌行雲劍法

眾人各顯神功！

◆韓靖遊龍劍法




繼上期豐富的介紹了陣形的觀念後，接下來就來為大家說明武學的學習成長方式及使用特性。除此之外，本期的報導也會首度曝光帝苑系統的觀念，並為大家介紹與化印系統的主角・蜜兒相遇的經過喲！不只如此，還有武將及軍師的搶先曝光！這麼精彩的後續報導也千萬不能錯過唷～




製作開發 宇峻奧汀科技
代理發行 智冠科技
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

發行日期 7月 預定

官方網址：http://www.uj.com.tw/modules/news/

## 名武將與名軍師出場大公開！

若沒有帥氣英勇、陣前衝鋒的武將，若沒有智慧過人、運籌帷幄的軍師，便不能稱之為三國世界！在這次《幻想三國誌貳》的深入報導中，將一口氣將這個黃金時代的軍師與武將，做一個詳細的解說。

### 武將介紹

本次可入隊的武將，絕對讓玩家大呼過癮！除了一代可用的猛將外，貳代更新增了多位驍勇善戰的武將。除此之外，一代主角姬軒的父親一天才劍師姬風，也將會在貳代入隊，與玩家一同體驗戰鬥的爽快感。

**趙雲**

字子龍，年約二十八，蜀常山真定人，文武雙全、面容俊秀。槍法通神，屢立戰功。長阪坡一役，入百萬軍中，如入無人之境。後為五虎將之一。


**馬超**

字孟起，年約二十一，西涼太守馬騰之子，後為五虎將之一。英勇過人、豪爽自負。一身武藝冠絕西涼、為西涼人人聞之敬畏的第一剽悍猛將。


**姬風**

字文博，年約二十五，原為天若宮人人敬仰的首席劍師，卻喜浪跡江湖，結交各路英雄。為人雅俊俠氣，才思敏捷、舉凡仙術、韜略皆能過目不忘。


**周瑜**

字公瑾，年約二十五，雅逸風流、儀容俊美，善韜略、精音樂。為江東首席軍師。

與孫策感情甚篤，協助孫策收復江東，後在赤壁大破曹操而威名大震。





SYSTEM REQUIREMENTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| ＊CPU 未定 | ＊記憶體 未定 | ＊硬碟 未定 | ＊音效卡 未定 |
| ＊顯示卡 未定 | ＊光碟機 8 倍速或以上 | | |

## 帝苑系統．資源的策略運用與回收

傳說中央天帝黃帝，在昆侖山東北的槐江山頂，有一個美麗的花園「懸圃」。黃帝令槐江山神英招看守此處，自己則經常來此沈思並凝望著人間，而因為這是黃帝的私人花園，故稱之為「帝苑」。在《幻想三國誌二》中，許多的神兵及具有特殊能力的物品，只有在帝苑．懸圃中才能取得；但是，所有的物品並不是平白無故的就可以取得，必需要依靠帝苑所賦予的俱足世間財富的神力才能實現，而維繫整個帝苑的能力，就取決於「靈氣」這項神奇的能量。帝苑的「靈氣」，必需依靠懸圃中的「七巧花」，藉以回收世間所有一切的物質，使其分解、回歸為最原始的靈氣狀態，再納為懸圃本身的能量；而想要成為天下第一有錢人的楚歌，就必需要好好的利用懸圃，來達成自己在財富上稱霸天下的野心了。在遊戲中，任何的物品，都能經由七巧花分解為最原始的靈氣，提供懸圃的基本能量以發揮其神力，所以，千萬別因為小東西就隨意的處置，搞不好卻是非常珍貴的靈氣來源呢！



◆招式昇級

## 與蜜兒的初次相遇

遊戲中，蜜兒是維繫化印獸時所不可或缺的媒介，少了蜜兒，整體的戰力可說是少了一大截呢！而蜜兒的加入，也是充滿爆笑與戲劇化的過程，現在就來瞧瞧吧！

**蜜兒** 來歷不明、半獸半人的小女孩。嬌憨純真、不擅言語、一見食物便無法抵抗，小小的肚子彷彿沒有真正飽足的時候。



















被楚歌不經意孵出來的蜜兒把楚歌當成娘了…

## 軍師介紹

「運籌帷幄、決勝千里」，在每場戰役勝負的背後，除了征戰沙場的武將，軍師同樣扮演著不可或缺的角色。在幻想三國誌貳的年代裡，恰逢數位名軍師共聚一堂，除了大家熟悉的郭嘉、諸葛亮、徐庶、司馬懿之外，本作更新添了袁熙和巫宸兩位舉足輕重的角色。在各方勢力的競爭與漩渦中，他們究竟各自抱持何種立場，為了理想與心中的藍圖，彼此又將摩擦出什麼火花，都有待玩家自己發掘了。

**袁熙**

字顯奕，年約二十二，袁紹次子，具遠見，擅謀略。內斂溫和、瀟灑出衆，行事果斷，為一名公私分明的翩翩君子。

**巫宸**

呂布帳下的神秘相士，判吉凶、辨生死，為人沈默寡言、諳策術。




字孔明，年約十七。羽扇綸巾、面如冠玉、俊逸出塵。擅巧思、諳陣法，有經天緯地之才，具出神入鬼之計。

**郭嘉**

字奉孝，年約二十六。溫文爾雅，機智多謀，唯身體孱弱。受曹操重用後，為曹操竭盡思慮。為一名腦中策略不輸周瑜、孔明的天才軍師。

**徐庶**

字元直，年約十八。為人耿直博學，重義至孝。曾拜於天若宮司馬徽門下，通策略奇術，與姬風、姜秀交善，為姬風師弟。

**司馬懿**

字仲達，年約十九。聰穎靈狡，相貌不凡，曾拜於天若宮門下，擅權謀機詐之法，智巧善辯，為達目的不擇手段。








這是一個涼爽悠閒的午後，小毛毛睜大了牠那可愛的眼睛，隔著玻璃窗盯著街上來來往往的行人，滿懷期待地希望能與命中注定的主人相遇，夢想著一輩子過著幸福快樂的生活～叮咚！歡迎光臨～。在《寵物趴趴GO》中，滿是可愛惹人憐的寵物等你來照顧喔！

發行日期 6月16日 預定

GAME INFO

製作開發 靚盒子
代理發行 靚盒子
遊戲類型 策略經營
遊戲售價 299　語言版本　中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

哈啦遊戲 單機館



## 當個寵物界大亨

《寵物趴趴GO》是一款經營型的策略遊戲。玩家就是扮演經營寵物店的店主，在遊戲中將會出現許許多多的挑戰。首先，玩家需要仔細觀察每隻寵物的需要，在每個有趣可愛的動作背後，都代表著每隻寵物的某種情形與狀態。玩家可以試著依照寵物的反應及需求，調整牠們居住的環境到最舒適的狀態。再來玩家必須以買賣寵物及道具商品來維持店舖的正常經營，因為平時就會有一筆固定的寵物飼料費支出，如果沒有正常收入的話，就有可能會因為這筆支出而導致現金用盡，那麼玩家就將會到面臨倒閉的危機喔。當然，遊戲中還會出現很多奇怪的事件，有意外獲得獎金的事件、也有會碰到一些天災疾病的事件需要玩家來協助幫忙解決。想當個寵物界大亨就要學會應付各種況狀喔！


可愛的熊貓也是超人氣寵物喔～

## 經營夢幻的寵物店

在店舖經營狀況穩定下來後，玩家可以試圖把眼光移到行人街道區，從街上行人所蹓的各類寵物，可以看出目前最火熱、最流行的寵物是哪一種！此時玩家可以嘗試調整買賣策略，讓自己的寵物及道具商品去迎合流行風。不過，玩家也可以穩扎穩打的解決各種關卡條件，以過關為主要的目標。隨著玩家不斷地突破一關關的難關，在遊戲中的十幾種可愛寵物將會陸續的登場，有可愛的米格魯、黑眼圈的國寶大貓熊、慵懶的澳洲無尾熊、高高在上的長頸鹿、長鼻子的大象等等，這些在現實生活中無法當作寵物飼養的動物，玩家都能在《寵物趴趴GO》的遊戲進行中建立一個屬於自己的夢幻寵物店。


成功孕育出健康的下一代嚕！



玩家要通過各種試煉喔～


仔細觀察街上行人所帶的寵物吧！

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU　Puntium Ⅱ 450 MHz以上　＊記憶體　128MB以上　＊硬碟　1.2GB以上
＊顯示卡　支援DirectX 7.0 的16MB以上顯示卡(螢幕解析800×600)
＊光碟機　8倍速以上之CD-ROM或DVD-ROM　＊音效卡　支援Direct Sound的相容音效卡




# 模擬樂園3水上世界



《模擬樂園3》要推出資料片了！預計在六月時同步推出多國語文版本的資料片「水上世界」。它提供無限的想像空間讓玩家自行創造設計自己的樂園版圖，玩家也可以挑戰遊戲中設計好的指定任務，在每一關卡中以達成目標為最終目的。遊戲中還有佈景主題讓你的遊樂園有著更豐富的話題，以吸引更多的遊客上門！

官方網址：http://www.tw.atari.com/

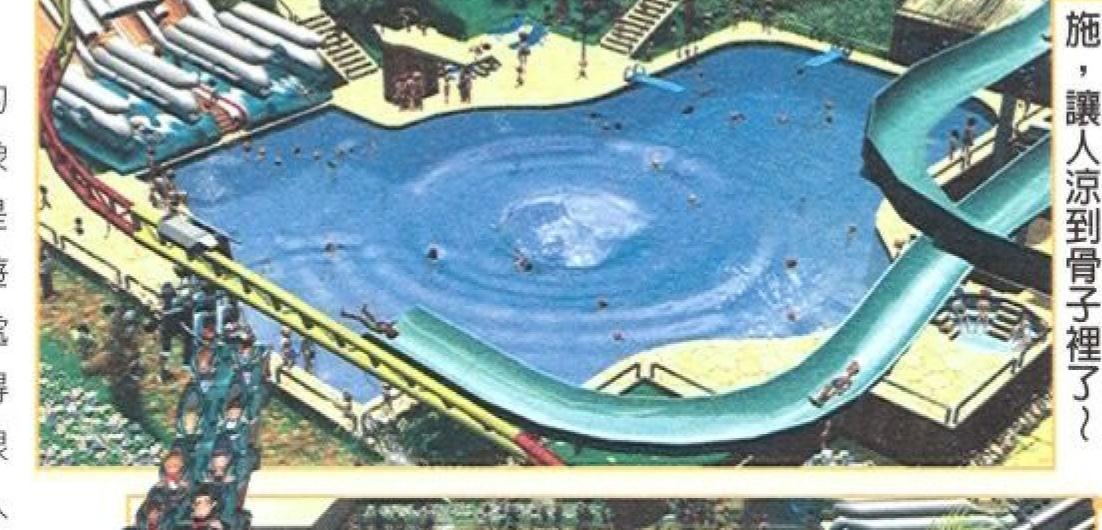
**GAME INFO**




製作開發 Frontier
代理發行 英寶格
遊戲類型 模擬經營
遊戲售價 NT790元 語言版本 中/英文合版
適用平台 Win 98/ME/2000/XP

## 最豐富的水上世界

打著「水上世界」招牌作生意的遊樂園，最基本的水中生物及與水有關的佈景主題，都得相當的豐富。像是瀑布、水塘、海洋公園…等，這些招攬遊客的工具是不可或缺的！遊樂園中的遊客將能在超過五十項的新遊樂設施，和在悠閒的引水道上自然的做著日光浴，四處漂流！只要你看過想得到的水上設施，你都可以找得到，而你沒想到的，我們也已想到，將會讓您大開眼界！玩家將挑戰在炎炎盛暑下，如何建造出一座座誘人的清涼避暑聖地！當然在「水上世界」中要創造出最刺激的雲霄飛車，載著乘客穿過海底隧道，再躍出水面一飛衝天，急轉直下直逼水面，彷如蜻蜓點水般劃水面而不帶著一絲水氣！這些誘人的生財工具，在「水上世界」資料片中，都已滿載著，就等你來擺設唷！



哇！滿滿的水上遊樂設施，讓人涼到骨子裡了～



這真是大家的避暑聖地呢！

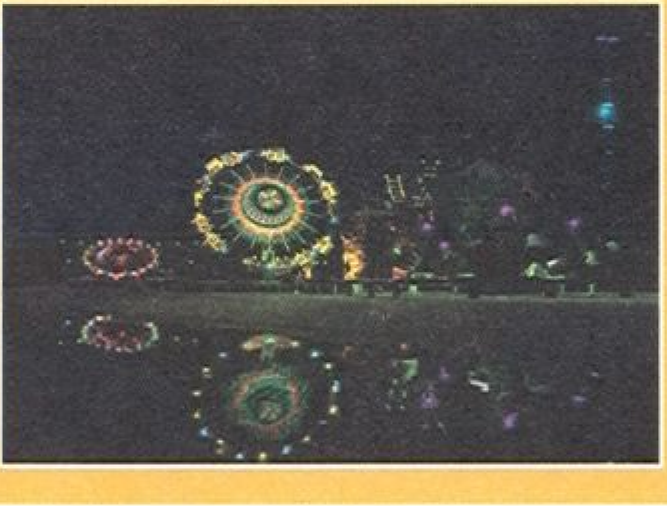




也能創造出不同風格的熱帶上水世界。

## 最熱鬧的樂園活動

當然海洋公園裡一定要有的表演秀，你也可以安排可愛逗趣的海豚做個開場，再叫殺人鯨出場將場面氣氛拉到最高點！到了夜晚，講求燦爛奪目的煙火繽紛秀，點綴夜晚星空！「水上世界」要提供令人心動的水舞秀！玩家再搭配上同步的H2O混音大師，馬上就擁有屬於你的水之舞！另外，新的游泳池設計家和瀑布大師將讓玩家們能為自己的遊樂園增添進上百款最「水亮」、「清涼」的水設施！還有更多的設施及物件都將更加強化原來的《模擬樂園3》，增強夏天樂園的誘人魅力！



夜晚的水上世界一樣燦爛奪目！



即使黃昏將近仍讓遊客不捨離去呢！

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU Pentium III 733MHz或相等級級(建議用Pentium 4 1.2 GHz) ＊記憶體 128MB
＊硬碟 600MB ＊光碟機 4倍速光碟機 ＊音效卡 相容DirectX9的音效卡
＊顯示卡 任一款 ATI Radeon系列或 32MB GeForce 2或更高等級

# 歡迎來到光綾學園ラスタル王國
## 冒險者育成機關指定校！

這個世界有兩個廣大的大陸：ルーペンス大陸跟コルウェイド大陸，在兩個大陸之間被一個名為ライ(Rhye)之海的大海區隔著。コルウェイド大陸仍是個充滿著未知的新大陸，而想挑戰這個未知新大陸的冒險者們，有能夠帶著財寶與喜訊回來的，但是身邊隨侍在側的危機，也有許多就這樣一去不回的。因此，為了能夠讓他們追求更進一步新的力量，冒險者育成校就這樣設立創辦了。本學園是由ラスタル王國的商工公會共同出資營運的冒險者育成校，在設立地點有著相當充沛的魔力源，地下城内能夠實習高等級的魔法，也因此本校有著大陸第二古老的歷史(歷史最悠久的是前作的舞台－舞弦學園)，以能夠打敗魔物的榮耀之劍、深淵般強大的魔力、足以對抗危機的細膩的技術、人傷己悲的溫暖關懷之心，以及不論面對什麼危險都能夠邁向前去的真正的勇氣為目標，希望能夠將年輕人們朝著這個方向訓練。








撰文：羽葉

**算算本作的前作《ぱすてるチャイム》是Alicesoft 98年的年末作品，事隔六年多才推出的續作，而且前作並不是留有尾巴需要補述的(就算要補述隔六年才補也太晚了點吧…)，在這之中Alicesoft也是有用類似的系統跟架構做了《夜が來る》這套遊戲，但是沿用世界觀，部分角色的人際圈再做個續作就實在相當讓人意想不到啊。**

### GAME INFO

發行日期 6月17日 預定

| | |
|---|---|
| 製作開發 | Alicesoft |
| 代理發行 | Alicesoft |
| 遊戲類型 | 戀愛育成RPG(男性向18禁) |
| 語言版本 | 日文/DVD-ROM |
| 遊戲售價 | 未定 |
| 適用平台 | J-Win 98/ME/2000/X |

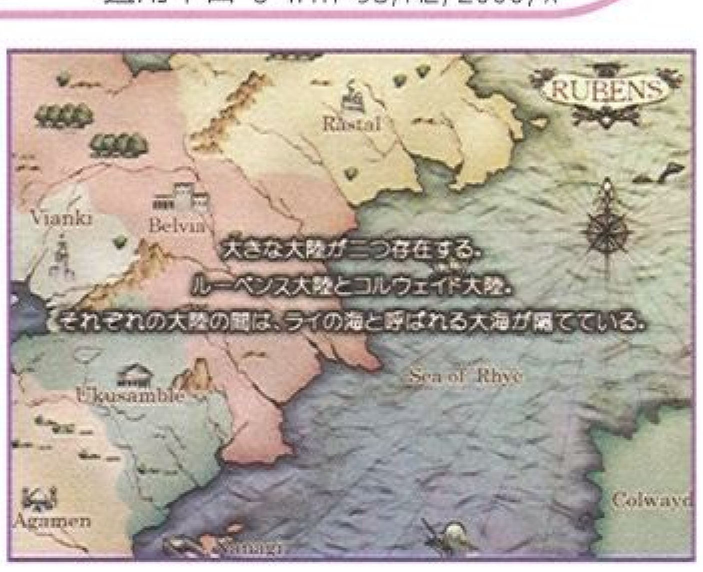
官方網址：http://www.alicesoft.com



## 世界概況



這個世界的兩個大陸中，在已知的世界ルーペンス大陸上有著六個大國，而以「ラスタル王國」、「ベルビア王國」、「ビアンキ共和國」為首。其中ラスタル王國由於初代國王是親Elf派的人類(也曾經有過半精靈擔任國王的紀錄)，國家就主要以魔法師為權力軸心，精靈族人口也較多，光綾學園便位於此處。ベルビア王國則是調和武力與魔力的均勢，人類與精靈也大約是同等的數量，舞弦學園位於此處。而ビアンキ共和國則是完全以武力至上的現代化工業國家，有著「ファルネーゼ」「銀星」等知名武器製造商，跟冒險者育成校「私立ファルネーゼAS」。而在大陸上總共有七所的冒險者育成校中，光綾學園由於所在地的魔力源的發達，因此能夠在地下城裡進行高等級魔法的實踐；舞弦學園這個歷史最悠久的學園，各項技能都均衡的教授，因此凡事都以團隊合作為優先考量。私立ファルネーゼAS則是由大陸業績第一的武器製造商「ファルネーゼ」出資，因此武器的提供便不虞匱乏，而教學也以戰鬥術為第一優先。AS是「ADVENTUREAR'S SCHOOL」的縮寫。冒險者們主要的修習目標則是以四種職業為劃分：仗劍戰鬥的「戰士」長於戰士技能，簡言之就是以劍術為主的技能；主要用來開啓寶箱、解除寶箱的陷阱、開鎖，並且使用弓箭戰鬥的「斥候」，正式可稱為「盜術士」，主要就是一些小偷的技巧。消費魔力讓物質界的要素供自己使喚的「魔法使」，長於魔法技能，操使種種的物質變化。魔法技術本為精靈族所有，後來才傳授給人類。另外就是「神術士」，信仰著神而受其恩惠發動奇蹟般的力量，信仰著不同的神而能從不同的神身上借到不同的力量。




在ルーペンス大陸跟コルウェイド大陸兩個大陸之間被一個名為ライ之海的大海區隔著。



SYSTEM REQUIREMENTS

| | | |
|---|---|---|
| ＊CPU Pentium III 500MHz以上 | ＊記憶體 256MB以上 | ＊硬碟 未定 |
| ＊顯示卡 800x600 Fullcolor以上 | ＊光碟機 DVD Drive | ＊音效卡 DirectSound |

## 女主角部分

### 竜胆 リナ

志願職業：魔法使(兼偶像)
出身：ベルビア王國
種族：人類
希望擔任魔法使的職務，成為冒險者(兼偶像)，開朗，不會在人前顯露弱相，有著人人都喜歡的性格，跟ユウキ會顯得有些嘮叨。有一個姊姊是知名冒險者　竜胆沙耶(也是前作的一名女主角)。家裡是開麵店的。

與ユウキ在ラスタル王國的元旦再會・兒時玩伴的女孩子。



### 齋香・S・ファルネーゼ

志願職業：戰士
出身：ビアンキ王國
種族：人類
跟ユウキ相同，原本是ファルネーゼAS的學生，也是ユウキ相當景仰的學姊。但是某天突然退學而失去消息，後來又不知為何在光綾學園復學，也跟ユウキ再會。擅長劍技，同時一般行動都相當優雅，但是對於一般的生活常識卻相當缺乏認知，對快嘴的同學ナツミ的言語相當苦惱。

大陸第一的武器製造商ファルネーゼ的一位千金。

### ルーシー・ミンシアード

志願職業：斥候(盜術士)
出身：ベルビア王國
種族：精靈
帶著黑貓ニィさん，每天收集著一些幸運道具，但是跟其作為相反，本人卻是運氣相當差的人，收集的理由不明。心情起伏很低，自顧自的步調，跟周遭的人往往保持著一點距離。

希望成為盜術士的精靈族少女・ユウキ的恩人？

### フィル・イハート

志願職業：神術士
出身：ベルビア王國
種族：精靈
有著小麥色的肌膚跟雙馬尾的髮型，轉學過來出現在ユウキ面前便自稱是ユウキ的婚約者。表情很快的就會反應他的感情，是腦子想到之前身體就會先有動作的類型，偶爾會跟リナ有點摩擦，喜歡漫畫跟甜點心。



大陸第一的武器製造商ファルネーゼ的一位千金。

## 教職員部分

### ベネット・コジュール

職務：光綾學園 園長
出身：ラスタル王國
種族：精靈
光綾學園的學園長，從前在舞弦學園擔任魔法的教師，有著相當高明的技術。有時雖嚴厲但也很和藹，守護著學園的學生們。由於是精靈的緣故所以外表顯的比較年輕。(是前作的魔法教師，但是沒什麼直接劇情啦…)

### セレス・ルーブラン



職務：光綾學園 斥候科教師
出身：ベルビア王國
種族：精靈
光綾學園的斥候教師，數年前還是個冒險者，教師經驗還相當淺。雖然是相當努力的個性，但是天生迷糊的特色仍然常常會有些失誤的狀況。但是因為這種特色也讓許多學生相當仰慕他…(是前作的女主角之一，得意技能當然是斥候技能。)

## 其他出場角色



### 竜胆 沙耶　リナ的姊姊

職務：冒險者(S級)
出身：ベルビア王國
種族：人類
S級冒險者，並且是曾經造訪過コルウェイド大陸的有名冒險者。開朗爽快的性格，順性而為的個性。在學生時代曾接受過ベネット的指導，在他面前還是會稍微低下頭來。(也是前作的女主角之一，得意技能是戰士技能。)

### 同班同學



ナツミ・キャメロン

エリーゼ・バレッ



神原 幸子

## 遊戲的流程

遊戲的目標就是能在光綾學園無事畢業成為冒險者，而遊戲流程以一週為單位，平日就是上課，上自己之前安排好的課程，有「打技」、「基礎體力」、「魔法」等8種，擇其一。到了週六就是地下城冒險的實習日，也是讓心儀的女主角對自己好感上升的好機會。週日事休息的日子，會有怎樣的事件發生呢？好感度高到一定程度便能成為戀人，而熱戀情侶間又會有怎樣的互動呢？依據不同的季節也會有不同的特殊活動，像學園祭等等，當然也有期中測驗，如果被當掉可是不行的喔！






哈遊戲 東洋館

## 五個可愛的問題學生

在清華女子高中第86期畢業生的同學會，正在母校的教堂舉行著，而在主角面前演講的正是當時衆老師都很頭疼的「傳說中的問題學生五人組」，雖然她們現在都已經成為人母了，但其風采依舊，正當她們在臺上講述著自己的青春歲月和愛人告白的過去時，主角頓時發現，咦～她們竟然都有著剛升上國中三年級的女兒，而且都準備進入母校就讀！此時校長走了過來並把擔任她們女兒的導師這樣的重責大任交給了你，也就是說主角便成了3年B組的導師，而且要面對的學生便是傳聞中的問題學生五人組的接班人...。



▲日行程畫面

# Next 卒業 Graduation



▲培育畫面

撰文：邪騎士

說到《卒業》這款老字號的遊戲，不知道有多少玩家知道這套遊戲呢？這套遊戲的第一代出現在1992年，而且本作的內容是許多男性同胞們相當憬憧的職業-「女子學校老師」為開端，所以當時一出可說是創下了不小的銷售佳績，而且那時候也有中文化來到台灣喔！邪騎士依稀記得那時候的代理商還來個中文配音呢！




GAME INFO

製作開發 IRI-CT
代理發行 IRI-CT
遊戲類型 一般少女育成　語言版本 未公開
遊戲售價 ￥9240（含稅）
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://graduation.jp/contents/index.html

## 遊戲人物介紹



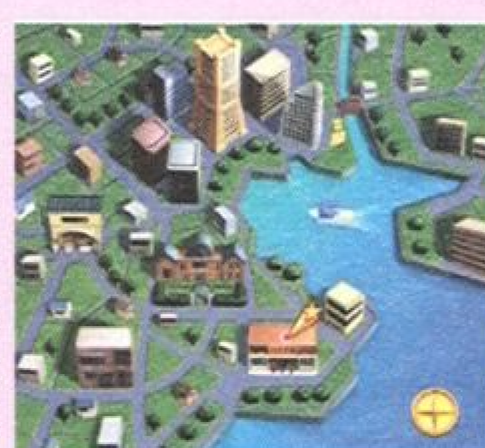
★母親：新井聖美
★女兒：新井勝美
★特色：家裡經營摩拳擦掌店，是對正義感很強，在爭吵時頗為相像的母女，對摩托車有特別的喜愛！是個血氣方剛的少女，看到別人說出對女性歧視的話，便會感到相當的生氣。

★母親：加藤美夏
★女兒：加藤結夏
★特色：家裡開的是生意相當興隆的蕎麥麵店，女兒對於運動相當的苦手！結夏的個性相當溫和，不過對於自己很熱衷的事物，便會一頭栽下去，而對於身旁的事物一概看不到。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU　未公開　＊記憶體　未公開　＊硬碟　未公開
＊顯示卡　未公開　＊光碟機　未公開　＊音效卡　未公開

## 卒業的小小歷史



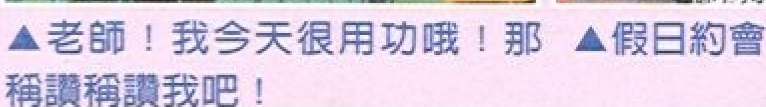
▲移動畫面

還記得當年邪騎士仍處於孩童階段便在電腦遊戲上拜見過《卒業》這套遊戲的大名，那時候的印象僅僅只記得是在教育女學生而已（而且那時候H-GAME還可以代理，所以邪騎士一度認為《卒業》是H-GAME呢！），後來才知道《卒業》是一套頗具代表性的學生育成鉅作，而且更在不少玩家的熱烈支持下推出了一連串的續作，例如：《卒業II》及《卒業~復刻版~》，也因為超人氣的關係，使得本作也推出了不少動畫、漫畫、音樂及周邊商品，不過正當許多玩家認為《卒業》已經漸漸沒落的時候，令人振奮的消息！新一代的卒業-《卒業Next Graduation》即將上市啦！而遊戲中那些少女可人的聲音、長相不知道會不會再次勾起老玩家們塵封已久的回憶呢？

## 遊戲的內容和玩法

遊戲的玩法大致可分為AVG跟SLG兩大系統，AVG系統在對話及事件的部份才會使用，不過也會因為女主角們對玩家的好感度多寡而有不一樣的發展喔！至於SLG系統可說是相當的多，當每個星期一開始，玩家便得把女主角們分成兩大組並幫她們安排課程，而這些課程也會因為女主角們的友好度、成績好壞而使課程結果偏向好或壞，所以說如果結果是好的，那麼學生的能力便會大幅上升，失敗則反之；而星期六、日的時候便可以到街上走走，找找學生或是來個家庭訪問，要求女主角要多多唸書或是好好休息之類的，當然玩家也可以約女主角出來啦，不過玩家的身份可是老師喔！千萬別對學生做出失禮的事情啊！而遊戲中還針對學校所舉辦的活動有了新的設定，當活動日快到的時候玩家得指定一名女主角作為活動的負責人，然而這活動的內容會隨著負責人而有所不同喔！




▲老師！我今天很用功哦！那稱讚稱讚我吧！

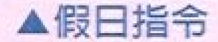


▲假日約會


▲假日指令



▲領導人選擇





★母親：志村まみ
★女兒：志村もこ
★特色：母親對於家事可說是相當的失敗，不過也因為這樣女兒自幼便有一身好手藝，對於製作COSPLAY的衣服相當有興趣，自己也蠻喜歡穿的，對於理科可說是相當的拿手喔！

★母親：高城麗子
★女兒：高城レイカ
★特色：母親是一位常在世界各國奔波的女社長，也因為這樣女兒便懂得七國語言，家境相當的富裕，不過由於不太習慣日本，所以對於日本的一些常識顯得有點缺乏的樣子。

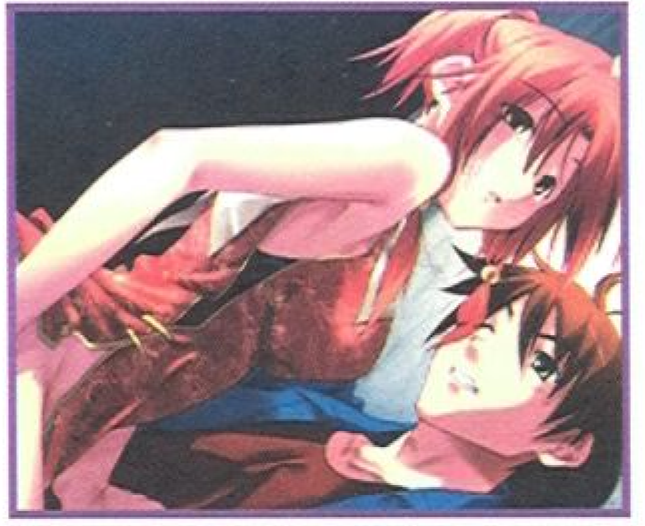


★母親：中本靜
★女兒：中本梓
★特色：母女兩個人都相當的內向，不過女兒的學習能力相當的高，興趣是吟詠俳句，不過對於和他人相處便顯得相當的吃力。

哈遊戲 東洋館

## 奇蹟的力量

有著一棵會將強烈的願望化為真實實現的不可思議的櫻花樹－靈木，使得原本寧靜的小鄉鎮成為一個充滿傳說的地方，這是一個被櫻花樹守護的街道－夢源鄉。由於靈木不斷的放出這股不可思議的力量，使得不論善惡的強烈慾望都因為靈木的力量而一一實現了，為了阻止靈木的"奇蹟"被人濫用，也為了鎮壓靈木的力量一群被稱之為－守人的人們誕生了，不論是因為過去有著不堪回首的慘痛記憶需要人來消除，還是面臨瀕死邊緣的重要家人需要人來救治，所有的守人都可以藉著靈木的力量來為你達成，這就是守人所擁有的能力，喚醒奇蹟的力量。












撰文：勇者AAA

**最近某電視台播出了《鋼之煉金術士》的動畫卡通，對於劇中提到的煉金術的『等價交換』的原則，讓勇者著實想了很多，在現實之中的一切事物不也是循著等價交換的原則在循環的嗎？想得到什麼就必須付出什麼，沒有例外，沒有不勞而獲，或許這就是世界的真理也說不定。**




GAME INFO

製作開發 carriere
代理發行 carriere
遊戲類型 AVG　遊戲售價 ￥9,240
語言版本 日文\DVD-ROMx1
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.carriere.jp/ouka/

## 有所得必所失

雖然守人一族中每個人所能喚醒的奇蹟都不相同，但使用奇蹟後卻都有一個相同結果，那便是失去與願望同等值的某種事物，所以守人一族的人們對於這樣的等價交換稱之為－代償，為了避免因為實現他人的願望而導致己身的死亡，一族總是不輕易的施展奇蹟之力來幫助他人。而身為一族正統繼承人的主角古坂優夜同時擁有強大破壞力及超強治癒能力這兩種背道而馳的奇蹟之力，但也因為這兩種能力讓他背負了不幸的代價，不過他卻甘願揹起不幸來換取重要的親人的幸福，擁有奇蹟之力的主角是否能夠換回自己的幸福呢。今天靈木神秘的奇蹟之力依舊籠罩著夢源鄉...。







### 周邊商品

預約遊戲可另外預約購買遊戲周邊紀念商品，櫻華遊戲圖案的紙袋一個，內含電話卡、主題曲單曲CD、造型筆記本等，還可購買『櫻華湯』溫泉泡湯包喔。



電話卡



遊戲圖案的紙袋、櫻華湯



SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3-800以上　＊記憶體 256MB以上　＊硬碟 2GB以上空間
＊顯示卡 DirectX7.0 以上支援，8MB RAM　＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM
＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

## 遊戲人物介紹



### ンルネ

**百年的古物幻化而成的人形精怪－物神！**

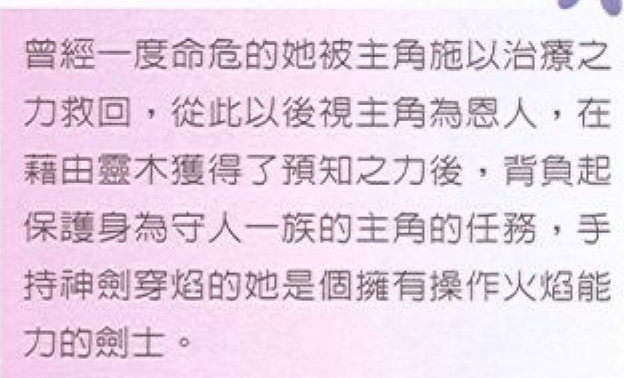
為了保護主人的博物館而誕生，平時總是待在博物館，人稱女侍（メイド）館長，原本已隨著過世主人消逝的她，在看到與主人相似主角後，再次藉由靈木的力量幻化成人，是個充滿母性光輝的女孩。

### 古坂 あや

**主角的義妹**

在靈木前昏倒的她被主角救回，擁有可以單手舉起卡車的怪力，不過卻沒有過去的記憶，但本人卻對記憶喪失這回事卻毫不在意，在得知主角妹妹失蹤多時後，自願成為代替主角妹妹的存在，平常都待在主角家的神社擔任巫女。

### 岡崎 夏輝

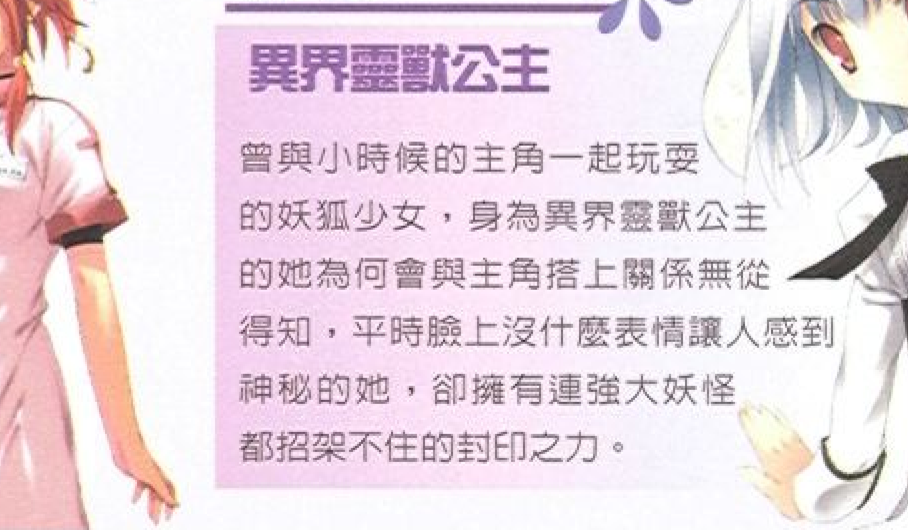




曾經一度命危的她被主角施以治療之力救回，從此以後視主角為恩人，在藉由靈木獲得了預知之力後，背負起保護身為守人一族的主角的任務，手持神劍穿焰的她是個擁有操作火焰能力的劍士。

### 紗雪

**異界靈獸公主**



曾與小時候的主角一起玩耍的妖狐少女，身為異界靈獸公主的她為何會與主角搭上關係無從得知，平時臉上沒什麼表情讓人感到神秘的她，卻擁有連強大妖怪都招架不住的封印之力。



### 古坂 優夜

**遊戲主角**

守人一族的傳人，本身擁有治癒疾病傷痛的奇蹟之力癒愿的守人，可是治癒一人卻得背負與該病痛同等價值的不幸，在不幸完全償還前根本不會死去，但手持擁有強大破壞力的魔劍禍風的主角，卻可能因為力量無法控制而自毀其身，兩種背道而馳的力量，讓主角處於生死一瞬的狀態。



### 紺屋 美奈

**個性有點害羞的可愛少女！**

在一次重大車禍後雙腳幾乎殘廢的美奈，藉由主角的力量得以恢復雙腳的行走能力，為了報答主角的恩情加入了守人一族接受主角的訓練，之後獲得精神念動力弦操的奇蹟之力。



### 刃菊

原是戰國時代流傳下來的衆名刀之一，由於傳說穿鑿附會的關係被當成妖刀看待的她，在自暴自棄任人破壞時被主角救回，便視主角為今生唯一的主人，因此為保護主角幻化成人形，忠心耿耿的她現在卻因為心中對主角產生不可言喻的感情而困擾。



### 鈴森 靜名

**主角的義姐**

主角的父母因意外身亡，靜名便自願擔負起照顧主角的責任，對主角來說是個像母親般的姊姊的人物，個性溫柔的她，對人也有嚴格的一面，對於自己決定的事會完全不顧他人的想法而貫徹下去，算是個強硬派的大姊，本身擁有操作他人記憶的能力，不過卻是用過去的記憶向靈木換來的。



### 秋牙瀬

**酷酷的大叔**

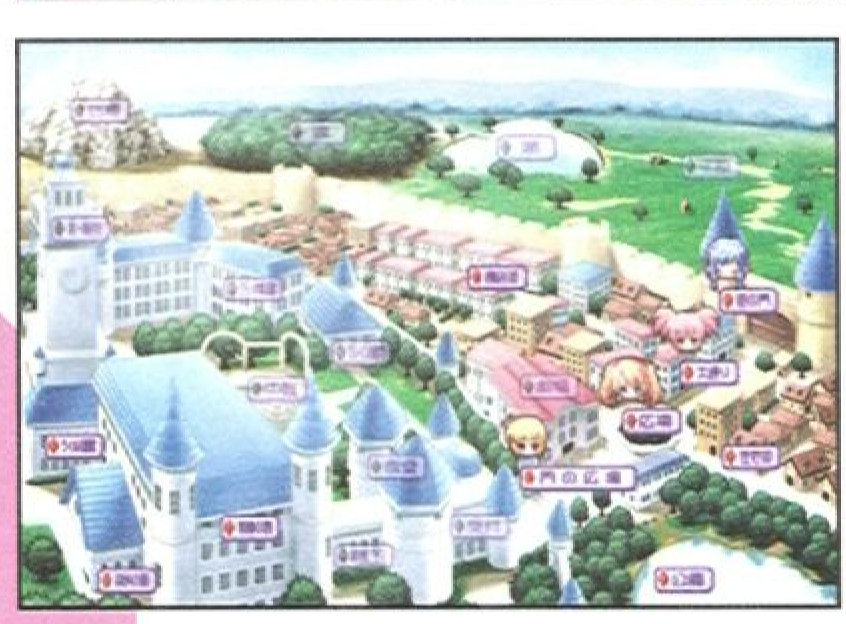
與主角的關係就像是一體兩面的存在，可說是主角宿命中的敵人，為了找到自我存在的價值而不斷的找主角挑戰，與主角一樣背負著強大奇蹟之力。

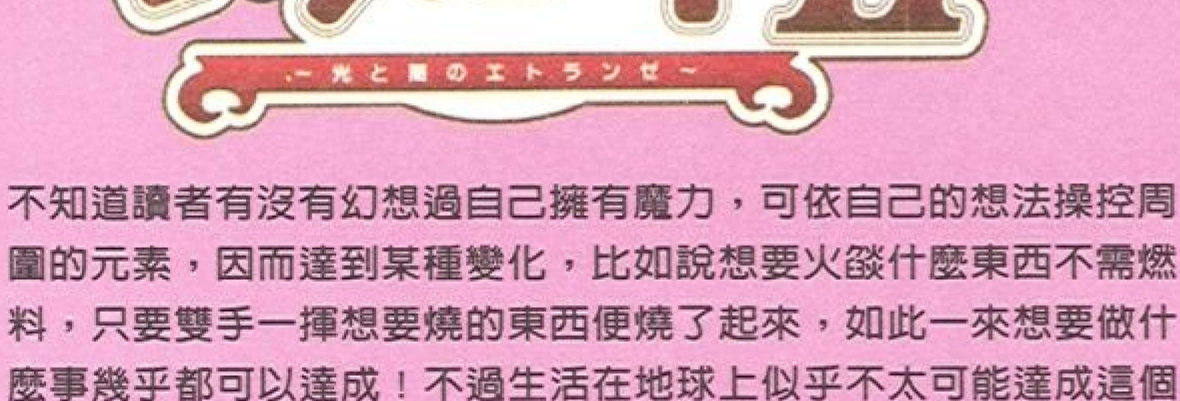
## 故事裡的故事

本作的故事背景發生在比前作《魔女っ娘ア・ラ・モード》更遙遠的年代，那同時也是個連「ミント王國」都尚未建立的年代，遊戲的主角－ライル是魔法學院「トゥインクル・マジシャンズ・アカデミー」裡的一名見習魔法使，和自己的女朋友－ジェシカ過著雖然有點無聊，但卻是頗為和平的生活；直到有一日，學院派主角去找一名謎様的女子－ミント，原本主角認為這是一件頗為簡單的任務，但卻在一路上遇到了種種的妖魔鬼怪向主角及ミント等人襲擊而來，而且這些妖魔及事件背後的真相似乎只為了某樣東西，不過主角至始至終也沒有想到，這一路上他所遇到的女性及友人將會開創璀璨光明的未來...。







撰文：邪騎士

**不知道讀者有沒有幻想過自己擁有魔力，可依自己的想法操控周圍的元素，因而達到某種變化，比如說想要火燄什麼東西不需燃料，只要雙手一揮想要燒的東西便燒了起來，如此一來想要做什麼事幾乎都可以達成！不過生活在地球上似乎不太可能達成這個目標，但在這廣大的宇宙中說不定真的有這樣的世界喔！**

### GAME INFO

發行日期 6月24日 預定

| | |
|---|---|
| 製作開發 | F&C・FC01 |
| 代理發行 | F&C |
| 遊戲類型 | 8禁男性向ADV+SLG |
| 語言版本 | DVD-ROM數枚(未定) |
| 遊戲售價 | ￥10290(含稅) |
| 適用平台 | J-Win 98/ME/2000/XP |

官方網址：http://www.fandc.co.jp/

## 和一代不太一樣的遊戲系統



說到SLG遊戲當然免不了來介紹一下該遊戲的玩法及系統，而且不用多說的，ADV部份一定要先來說一下啦！本作的ADV部份和其他同類型的遊戲差不多，主要是當事件發生的時後，和角色對話及觀看說明的系統，然而玩家在這部份所做的選擇也會影響到女主角的好感度喔！而衆玩家所期待的SLG部份則是分為地圖移動、魔法合成及戰鬥三大部份，在地圖移動的部份雖然說一直找女主角可引發事件，



不過有時候到沒有女主角的地方逛逛也許也會有什麼收穫喔；至於魔法合成可說是本作的重點之一，玩家在戰鬥的時候遊戲會依玩家的表現而得到一些合成用的「觸媒礦石」，戰鬥結束之後玩家便可以到學院內的「契約之間」把魔法合成新的魔法，至於遊戲裡恢復、補助、攻擊共計100種以上的魔法，就有待玩家來發掘啦！遊戲裡的戰鬥部份則是採用棋盤式戰鬥法，玩家必須依照地型、地勢來展開攻擊，而在戰鬥一開始可千萬別忘了裝備在契約之間所學到的魔法喔！只要玩家能很順利的打完戰鬥，那麼戰鬥結束之後便會有所獎勵，相對的要是我方的人掛得太慘，那麼所得到的獎勵可是會大減的，所以想順利的破台玩家也要好好訓練一下戰鬥的手腕喔！

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3-1G　＊記憶體 128MB　＊硬碟 未定
＊顯示卡 800X600支援DirectX8.1b　＊光碟機 DVD　＊音效卡 PCM






# 遊戲人物介紹

## ミレイユ・ブリリアント



### 魔法學院院長的女兒

三圍：B87/W59/H86

人物設計：有子瑤一

非常溫柔的女性，同時也是衆人眼中的優等生，對於主角就好像在照顧小弟弟一樣，由於對於自己的身份不感到驕傲，也不因此自滿，所以相當受到衆人的寵愛！

## ジェシカ・ファイアンス

### 可愛的女朋友

三圍：B83/W54/H82

人物設計：森永こるね

相當活潑的少女，由於主角曾救過她一命，所以便對主角展開了猛烈的戀人攻勢，雖說現在和主角已經是戀人的關係，但確對這份情感有種不安的感覺，所以常常會做出一些「證明」的舉動。

## アイビス・レンティル

### ミント的姐姐



三圍：B89/W56/H90

人物設計：池上茜

為了自己的理想，不惜背叛自己的族人，目前的目標是ミント身上的「鍵」，她打算利用妖魔來奪取「鍵」。

## マリーメイア・グローリ

### 有「博士」之稱的怪怪少女

三圍：B70/W53/H73

人物設計：有子瑤一

對於自己所研究以外的東西完全不感興趣，而她的才能在某種機緣巧合下被主角發現，因而以一些利益驅使她加入主角來幫忙…



## レイス

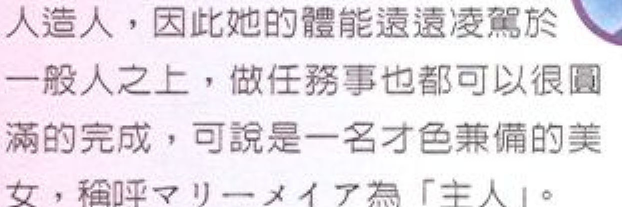
### 人造美少女



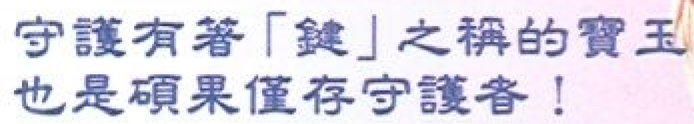
三圍：B85/W54/H84

人物設計：有子瑤一

マリーメイア在研究中意外產生的人造人，因此她的體能遠遠凌駕於一般人之上，做任務事也都可以很圓滿的完成，可說是一名才色兼備的美女，稱呼マリーメイア為「主人」。



## ミント・レンティル



### 守護有著「鍵」之稱的寶玉也是碩果僅存守護者！

三圍：B78/W52/H80

人物設計：池上茜

是一位總把別人安危放在第一順位的溫柔女性，而守護一族之所以會滅亡，和她姐姐的背叛脫離不了關係，所以對於報仇這件事種有點不知所措之感。








撰文：勇者AAA

一向表現不凡的nitro公司繼大作《天使の二挺拳銃》後又一最新力作，依照過去的傳統，這次nitro公司所洩漏的情報一樣是讓人無法一手掌握，很想一窺究竟嗎？就先看本篇先止個癢吧。

發行日期 6月24日 預定

**GAME INFO**

製作開發 nitro+
代理發行 nitro+
遊戲類型 AVG（18禁/男性向）
遊戲售價 ￥9,240
語言版本 日文\DVD-ROMx1
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

哈東遊洋戲館

官方網址：http://www.nitroplus.co.jp/pc/

## 多重交叉的平行世界

主角－九門　克綺是個不太顯眼的平凡人，由於不擅於與人交際的關係，以致在同儕之中沒什麼存在感，也因為如此沒什麼朋友的主角，日子過得還蠻辛苦的，所幸還有肯理他的好友－峰雪　綾，以及溫柔對待他的宿舍管理人花輪　黃葉在身邊支持著他，才讓主角過著平凡無慮的學生生活，直到身份成謎的女性イグニス出現在他的眼前，讓主角的生活產生了改變。剛開始イグニス只是一直利用不可思議的話語不斷的顛覆主角的價值觀，雖然主角無法招架並反駁她的話語，但對自己的認知還是沒有動搖，認為這個女孩只是在瘋言瘋語的胡謅一個根本不可能存在的異世界說法，正當不想搭理イグニス時，這時映入主角眼簾的是那女孩正在與不知哪來的異種生物戰鬥，就在戰鬥過後，主角才了解到，眼前的人並不是這個他所認知的世界中的人類，イグニス所提到的異界真的存在，就這樣原本鮮少與人接觸的主角，將面對自己詭譎多變的命運，以及探索在這些謎團背後的真相。



## 遊戲人物介紹

**イグニス**

告訴主角異世界存在的人，自稱『人類守護者』的她，除擁有強大的魔力外也是相當有智慧的妖魔獵人，對於力量尚未覺醒的主角施予鍛鍊，並保護主角不受妖魔的攻擊。

突然出現在主角面前的奇特女孩！



**九門克綺**（くもん かつき）

在同學間是個屬於沒什麼特別，也沒什麼存在感的平凡少年，如同空氣般存在的他，在遇到イグニス後人生開始有了轉變，而踏上找尋真正的自我的道路。

本遊戲的主角。

**牧本美佐絵**（まきもと みさえ）

主角的同班同學，個性成熟穩健，和善但固執的性格，哪裡吵架就會在哪裡勸架，總是笑著臉讓人難以招架，是主角和峰雪最怕碰到的人。



**峰雪綾**（みねゆき りょう）

父親是寺廟的住持，雖說家裡是寺廟但他卻極端討厭寺廟所散發出來的氣息，因此常忤逆當和尚的父親，但這樣叛逆的他，常掛在嘴邊的口頭禪卻盡是一些艱澀難懂的佛語。

主角的同班同學兼死黨。

**風のうしろ歩むもの**

『像風一般漂泊』是她給人的感覺，本名不詳，是個有點天真的老實女孩，老實到就算欺騙也毫不在意的個性，以及總是用笑臉面對一切難事的態度讓人覺得不可思議，喜歡吃拉麵，願望是吃遍全國的拉麵店。

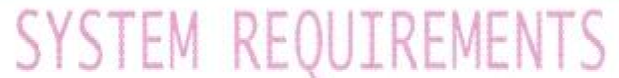
**九門恵**（くもん めぐみ）

跟哥哥的個性完全相反，是個活潑的朝氣少女，很喜歡哥哥的她眼裡容不下哥哥以外的人，對別人總是很粗魯，有一段時間都在英國唸書，最近才回到國內。

主角的妹妹。

**花輪黄葉**

主角所住的宿舍的管理人員，擁有美麗的外表，溫柔待人的態度，充滿母性光輝的她，對於主角總是付出雙倍的關懷，是讓主角相當安心的人。




＊CPU　P3-800以上　＊記憶體　256MB以上　＊硬碟　2GB以上空間
＊顯示卡　DirectX9.0 以上支援，8MB RAM　＊光碟機　2倍數以上的DVD-ROM
＊音效卡　Direct sound，PCM音效支援

是否，所有人、神、妖間的愛情，都不被所容於世……

或許，五百年的修煉，真得只是為了換取那瞬間的回眸……

～傳統民間傳說故事『白蛇傳』裡的青蛇小青為主軸所展開的故事～

# 青蛇奇緣

# Chinese Sprite Story

從女性角度出發、清新亮麗又脫俗
膾炙人口之續作、故事峰迴更路轉
角色扮演的愛情、唯美幻想的情節
養成遊戲的結構、簡單上手的戰鬥
唯美的視覺經驗、日夜變化的場景

奇妙的音樂音效、還有祭拜跟修練
神秘的卜卦機制、特別的冶裝系統
多樣的遊戲參數、豐富的道具裝備
自行煉丹的喜悅、獨創的靈娃系統
多樣任務可追尋、貼心的日記介面

研發



代理




經銷



# 遊戲發行表



## 單機遊戲發行表

### 即時戰略、策略模擬類

| 遊戲名稱 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 武田信玄 2 (中文版) | 英特衛 | 未定 | 6 月 |
| 工人物語 5 | 松崗 | 未定 | 6 月 |
| 花花公子名模派對 | 松崗 | 未定 | 6 月 |
| 餅干夢工坊 2 | 松崗 | 未定 | 6 月 |
| 哥薩克 2 | 光譜 | 未定 | 6 月 |
| 世紀強權(中文版) | 英寶格 | 1080 元 | 6 月 8 日 |
| 青少棒揚威記 2 | 光譜 | 未定 | 6 月 25 日 |
| 罪惡城市: 男歡女愛(中文版) | 英寶格 | 990 元 | 6 月 29 日 |
| 信長之野望 - 革新 | Koei | 未定 | 6 月 |
| 銀翼風暴 | 智冠 | 399 元 | 7 月 |
| 古巴飛彈危機 (中文版) | 英寶格 | 990 元 | 7 月 6 日 |
| 光榮武士 (中文版) | 英寶格 | 990 元 | 7 月 13 日 |
| 模擬樂園 3：水上樂園 (中文版) | 英寶格 | 790 元 | 7 月 13 日 |
| 突出部之役：納粹最後反擊 (中文版) | 英寶格 | 990 元 | 7 月 20 日 |
| 三國立志傳 3 | 光譜 | 未定 | 7 月 |
| 八年抗戰 2 | 尼奧 | 未定 | 7 月 |
| 蠻族入侵：羅馬全軍破敵資料片 | 松崗 | 未定 | 9 月 |
| 電影夢工場(中文版) | 松崗 | 未定 | 9 月 |
| 模擬飯店 2 | 松崗 | 未定 | 10 月 |
| 中途島戰役 | 英寶格 | 1080 元 | 10 月 |
| Tycoon City：New York (中文版) | 英寶格 | 890 元 | 11 月 1 日 |
| 瘋狂企業 (暫名) | 英寶格 | 890 元 | 11 月 |

### 第一人稱射擊類

| 遊戲名稱 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 火線獵殺 2 | 松崗 | 未定 | 6 月 |
| 榮耀戰場 (中文版) | 利迪娜 | 1180 元 | 6 月 |
| 迅雷先鋒 4 | 利迪娜 | 1100 元 | 6 月 |
| 賞金部隊 | 光譜 | 未定 | 6 月 |
| 究極三角洲部隊 | 英特衛 | 850 元 | 6 月 4 日 |
| 零度恐懼 | 利迪娜 | 1080 元 | 6 月 6 日 |
| 神鬼悍將 | 英寶格 | 990 元 | 6 月 14 日 |
| 狠將奇兵 | 英寶格 | 990 元 | 6 月 15 日 |
| 戰地風雲 2(中文版) | 美商藝電 | 1290 元 | 6 月 21 日 |
| 虹彩六號 4(中文版) | 松崗 | 未定 | 7 月 |
| F.E.A.R 突擊! (暫譯)(中文版) | 利迪娜 | 1100 元 | 9 月 |
| 魔鬼戰將：絕地戰線 | 英寶格 | 1080 元 | 8 月 |
| Combat: Taskforce 121 | 英寶格 | 990 元 | 8 月 10 日 |
| Enemy in Sight | 英寶格 | 990 元 | 9 月 |
| 雷神之槌 4 | 松崗 | 未定 | 9 月 |
| 決勝時刻 2(中文版) | 松崗 | 未定 | 10 月 |
| Timeshift | 英寶格 | 990 元 | 10 月 |
| Chronos | 英寶格 | 990 元 | 10 月 |
| Conflict: Global Terror | 英寶格 | 990 元 | 10 月 |
| 浩劫戰場 (中文版) | 英特衛 | 未定 | 94 年 |
| Rollcall | 英寶格 | 990 元 | 95 年 2 月 |
| 閃擊點行動 2 | 英寶格 | 1080 元 | 95 年 3 月 |

### 角色扮演類

| 遊戲名稱 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 限制區域 (中文版)(暫名) | 英特衛 | 未定 | 6 月 |
| 白色魔法石 | 光譜 | 690 元 | 6 月 4 日 |
| 青蛇奇緣 | 神遊 | 520 元 | 6 月 11 日 |
| 伊蘇：菲爾迦納的誓約(日文原裝進口) | FALCOM | 3350 元 | 7 月 |
| 武俠群英傳 | 智冠 | 599 元 | 7 月 |
| 地城領主 | 英特衛 | 未定 | 7 月 |
| 新冰城傳奇(中文版) | 英特衛 | 未定 | 8 月 |
| 龍晶傳奇 (中文版) | 英寶格 | 1080 元 | 8 月 10 日 |
| 絕冬城之夜鑽石典藏版(原裝進口) | 英寶格 | 1480 元 | 10 月 |
| 末日危城 2 | 台灣微軟 | 未定 | 94 年 |
| 新月劍痕 | 智冠 | 699 元 | 94 年 |
| 簡單任務之鄭和下西洋 | 智冠 | 399 元 | 94 年 |
| 亞歷山大：英雄傳 (中文版) | 英特衛 | 未定 | 94 年 |
| 鐵血聯盟 3 | Strategy First | 未定 | 94 年 |
| 武林隆龍 | 智冠 | 560 元 | 94 年 |
| 神鬼寓言 | Microsoft | 未定 | 94 年 Q3 |
| 網路創世紀：救贖(暫譯) | 美商藝電 | 未定 | 94 年 Q3 |
| 冰風之谷 II(中文版) | 英特衛 | 未定 | 95 年 |
| 絕冬城之夜 2 (英文版) | 英寶格 | 1280 元 | 95 年 3 月 |

### 冒險類

| 遊戲名稱 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 鬼屋魔影：死亡界線 (暫譯) | 英寶格 | 1080 元 | 95 年 1 月 |

### 動作類

| 遊戲名稱 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 仙境傳說 - 格鬥版 | 智冠 | 399 元 | 7 月 |
| 淘氣特攻隊 | 智冠 | 399 元 | 7 月 |
| 全軍破敵：斯巴達傳奇(暫名) (中文版) | 英寶格 | 1080 元 | 8 月 |
| Indigo Prophecy | 英寶格 | 990 元 | 9 月 14 日 |
| Getting Up：Contents under Pressur | 英寶格 | 990 元 | 9 月 |
| 王牌威龍 2 | 英寶格 | 990 元 | 11 月 |
| 駭客任務：關鍵抉擇(暫名)(中文版) | 英寶格 | 990 元 | 11 月 |
| Total Overdose | 英寶格 | 未定 | 12 月 |
| 天網追緝令(暫譯) | 利迪娜 | 未定 | 94 年 |
| 聖殿武士 | 華星 | 890 元 | 94 年 |
| 王者之劍 | 華星 | 890 元 | 94 年 |
| 哈利波特：火盃的考驗 | 美商藝電 | 未定 | 94 年 Q3 |
| 僵屍：斯塔布斯 | Aspyr Media | 未定 | 94 年夏季 |
| 教父 | EA Games | 未定 | 94 年秋季 |
| 古墓奇兵 7 (暫名) | 英寶格 | 1080 元 | 95 年 |
| Rogue Trooper | 英寶格 | 990 元 | 95 年 3 月 |

### 其他

| 遊戲名稱 | 遊戲類型 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|---|
| 天使協奏曲 | 養成 | 光譜 | 未定 | 6 月 |
| Ford Racing 3 | 競速 | 英寶格 | 890 元 | 7 月 |
| 極速房車賽 2005 | 競速 | 英寶格 | 990 元 | 11 月 |
| 勁爆美式足球 2006 | 運動 | 美商藝電 | 1090 元 | 7 月 |
| 再見吧！企鵝 | 休閒 | 松崗 | 未定 | 94 年 Q3 |
| 勁爆冰上曲棍球 2006 | 運動 | 美商藝電 | 1090 元 | 94 年 Q3 |
| 老虎伍茲 2006 | 運動 | 美商藝電 | 未定 | 94 年 Q3 |
| 勁爆美國職籃 2006 | 運動 | 美商藝電 | 未定 | 94 年 Q3 |
| 國際足盟大賽 2006 | 運動 | 美商藝電 | 未定 | 94 年 Q3 |
| 極速快感：全民公敵 | 競速 | 美商藝電 | 未定 | 94 年 Q3 |
| FIFA STREET 2005 | 運動 | 未定 | 未定 | 94 年 |
| Juiced | 競速 | 未定 | 未定 | 94 年 |
| Test Drive Unlimited | 競速 | 英寶格 | 990 元 | 95 年 1 月 |
| Carmegeddon TV | 競速 | 英寶格 | 890 元 | 95 年 3 月 |

### 益智類

| 遊戲名稱 | 發行公司 | 遊戲售價 | 發售日期 |
|---|---|---|---|
| 童話共和國大富翁 | 智冠 | 599 元 | 6 月中旬 |
| 麻將學園 | 光譜 | 未定 | 6 月 |
| 極樂大戰 2(暫名) | 極真 | 666 元 | 6 月 |
| 0204 兔女郎 | 智冠 | 299 元 | 94 年 |
| 綜藝撲克城 | 智冠 | 299 元 | 94 年 |

## 線上遊戲發行表

| 遊戲名稱 | 類型 | 發行公司 | 發行日期 |
|---|---|---|---|
| 瑪奇 | 角色扮演 | 遊戲橘子 | 公測中 |
| 飛天歷險 | 角色扮演 | 大宇 | 公測中 |
| 封神 2：仙界傳 | 角色扮演 | 鈊象 | 封測中 |
| 亂 Online | 角色扮演 | 飛雅高 | 封測中 |
| 轟炸天堂 | 益智 | 亞虎數位 | 封測中 |
| 天方夜譚 | 角色扮演 | 智冠 | 封測中 |
| 信長之野望 Online | 角色扮演 | 遊戲新幹線 | 封測中 |
| EQ II 東方版 | 角色扮演 | 遊戲橘子 | 封測中 |
| 奇蹟 Online | 角色扮演 | 網禪 | 封測中 |
| 萬王之王 2 | 角色扮演 | 雷爵 | 5/27 封測 |
| 星願(ROSE) | 角色扮演 | 大宇 | 6/3 公測 |
| 楓之谷 | 角色扮演 | 遊戲橘子 | 6/2 公測 |
| 熱血江湖 Online | 角色扮演 | 華義 | 6/20 封測 |
| 王道 Online | 角色扮演 | 數碼戲胞 | 94 年底 |
| 魔獸世界 | 角色扮演 | 智冠 | 未定 |
| To ～晶鑽物語 | 角色扮演 | 未定 | 未定 |
| 功夫 Online | 角色扮演 | 騰武 | 未定 |
| 絲路 Online | 角色扮演 | 松崗 | 未定 |
| 王者之路：神話 EP 2 | 角色扮演 | 全球歡樂 | 未定 |
| 愛遊戲娛樂網 | 益智 | 全球歡樂 | 未定 |
| 曙光 Online | 角色扮演 | 億啓數位 | 未定 |
| 時空幻境 永恆傳奇 Online | 角色扮演 | NAMCO | 未定 |
| 炎龍騎士團 Online：諸神的契印 | 角色扮演 | 智冠 | 未定 |
| 英雄無敵 Online | 角色扮演 | 未定 | 未定 |
| 魔界 Online | 角色扮演 | 未定 | 未定 |
| 龍與地下城 Online | 角色扮演 | 未定 | 未定 |
| 公會戰爭 | 角色扮演 | 未定 | 未定 |
| 駭客任務 Online | 角色扮演 | 未定 | 未定 |
| 大航海時代 Online | 角色扮演 | 光榮 | 未定 |








## 線上遊戲產品包發行表

### 《瑪奇 online》 生活夢想包

發行公司 遊戲橘子
遊戲售價 69元
發售日期 6月3日

產品內容

1. 主程式光碟
2. 瑪奇韓國原廠遊戲動畫
3. 瑪奇夢想生活須知
4. 瑪奇免費三天序號一組（將於正式收費後啓用至2005/12/31）
5. 限量迷你娜歐護身立牌一張（共三款可供收藏）



### 《楓之谷 online》 冒險起航包

發行公司 遊戲橘子
遊戲售價 39元
發售日期 6月3日

產品內容

1. 遊戲光碟－楓之谷遊戲程式、精采動畫欣賞
2. 冒險基金8888楓幣
3. 新手攻略手札
4. 獨家相框
5. 台灣固網adsl：前半年免費申請單

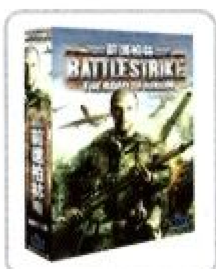
### 《明星三缺一》 體驗蕭薔包

發行公司 鈊象
遊戲售價 49元
發售日期 6月1日

產品內容

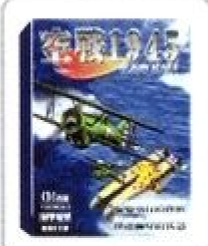
1. game 淘免費隨你玩遊戲安裝光碟一張（內含明星三缺一，王牌大老二、中國龍、淘金水果、13支）
2. 簡易說明書手冊
3. game 淘新手點數50點一張；限新手使用（使用期限至2006年12月31日止）
4. 博英社百元折價卷：博英社相關產品均可抵用（使用期限至2006年12月31日止）
5. 樂透刮刮卡：有實體獎項與虛擬寶物（使用期限至2005年7月30日止）

## 5月已發行遊戲



### 前進柏林
(中文版)
- 發行公司 美商捷達 / 晶璽
- 遊戲類型 射擊
- 遊戲售價 490元
- 發售日期 5月5日

### 星際大戰－
首部／二部／三部曲(英文版)
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 動作
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 5月12日



### 空戰1945
- 發行公司 智冠
- 遊戲類型 模擬
- 遊戲售價 299元
- 發售日期 5月10日

### 萬獸之王 4
(中文版)
- 發行公司 光譜
- 遊戲類型 戰略
- 遊戲售價 750元
- 發售日期 5月14日



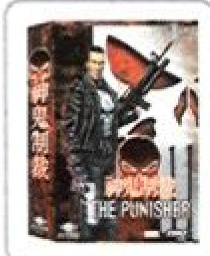
### 火線交鋒
(中英合版)
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 戰略
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 5月11日



### 世紀爭霸 2
(中文版)
- 發行公司 利迪娜
- 遊戲類型 戰略
- 遊戲售價 1290元
- 發售日期 5月17日



### 光榮武士
(英文版)
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 戰略
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 5月11日



### 神鬼制裁
(英文版)
- 發行公司 英特衛
- 遊戲類型 射擊
- 遊戲售價 1080元
- 發售日期 5月21日



### 極限賽車
(英文版)
- 發行公司 英寶格
- 遊戲類型 競速
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 5月12日



### 征服Honey
(中文版)
- 發行公司 養成
- 遊戲類型 朔太
- 遊戲售價 399元
- 發售日期 5月23日

## 6月期待



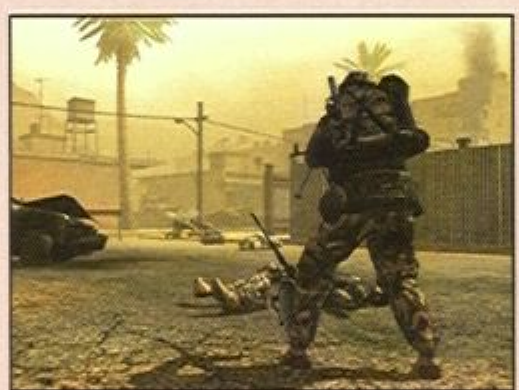

- 遊戲類型 射擊
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 1290元

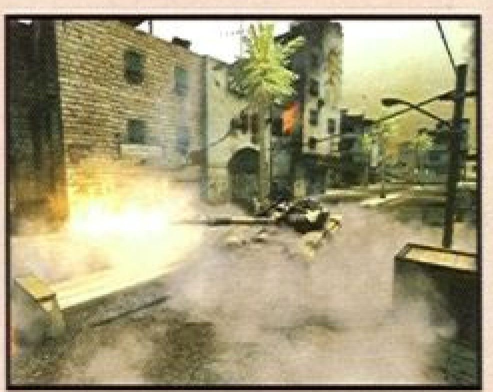
**簡介**

獲獎連連的《戰地風雲》將推出續作《戰地風雲2》，試圖把此系列遊戲推上近代戰爭的高科技戰場。透過強化的團隊遊戲和最新、技術最先進的載具和武器系統，將《戰地風雲1942》的緊張和刺激，帶入近代戰爭紀元。全新的遊戲引擎以及物理系統建構近代戰場，逼真程度前所未見。新的材質貫穿特色，可依據障礙物的組成，決定武器貫穿障礙物的能力，因此，玩家必須知道隱蔽和掩護之間的差異，才能在戰場上存活下來。









非專題

■撰稿 / 莊振宇

# 2005年 美國電子娛樂展

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

## 見識E 3展的誘人魅力！全程報導






## 次世代遊樂器平台 三國爭霸

美國電子娛樂展乃是美國遊戲界一年一度的盛事，凡是對於遊戲有興趣的玩家，這絕對是一個不可錯過的展覽。每年的電子娛樂展覽都有一個衆所矚目的焦點，今年展覽毫無疑問的揭開了次世代遊樂器三國爭霸的新紀元。在展覽正式開始之前，遊樂器業界的三巨頭，新力、任天堂、以及微軟等三家公司都各自舉辦了大型的記者招待會揭曉旗下次世代遊樂器主機的詳細資訊及內容。







E 3展場



## 新力、微軟、任天堂的爭霸戰

由於一直以來，新力的Playstation 2在美國的銷售數量總是領先微軟的Xbox主機，因此每一年在展覽開始之前，新力所舉辦的記者招待會總是最受到記者及玩家們所矚目的一項盛事。不過從去年開始，由於Halo 2大受歡迎，加上Xbox Live網路服務等等因素，導致Xbox主機銷售數量大幅度的激增。從Playstation 2以及Xbox推出以來，Xbox的主機銷售排行首次了超越了新力的Playstation 2。新力一直以來都是處於領導者的地位，因此被微軟超越之後，新力首次感受到了微軟的壓力。為了能夠要扳回領導者的地位，新力決定要在今年的電子娛樂展之前所舉辦的記者招待會上與微軟一決勝負。由於如此， 新力決定在今年的記者招待會上展示他們即將在明年推出的Playstation 3主機。可惜的是，微軟在今年的記者招待會上相對的也宣佈了即將在今年年底推出的次世代主機，目前暫定名稱為Xbox 360。任天堂在今年展覽上也不甘示弱的宣佈了他們旗下的次世代主機，Nintendo Revolution。任天堂一直以來遊戲主機的銷售量總是差強人意，遠遠的落後新力以及微軟，但是任天堂在掌上型電玩的市場則是處與領先的地位。這次在任天堂的記者招待會上，任天堂除了展出了主機Revolution之外，還另外了展示了任天堂的Gameboy SP重新設計的最新版本。



▲▶ 展場show girl



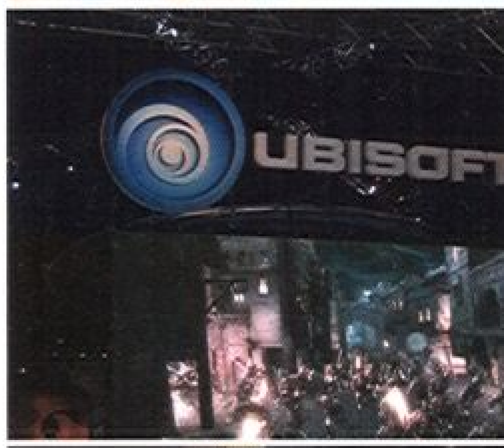

▲新力的記者招待會上面最令人驚奇的就是Playstation 3的公開

## 次世代遊樂器平台的軟體戰

次世代遊樂器主機的戰爭在展覽正式開始之前就已經打得火熱，在正式展覽會場上更是三方使盡全力的互相較勁。展覽之前的記者會展出的是三家公司各自的遊戲主機，在會場上面則是展出次世代遊戲主機推出時的遊戲軟體。次世代遊樂器的戰爭不但將會是遊戲機硬體功能上決勝之外，軟體方面的支援也是致勝的一大因素之一。

以往在遊戲軟體的選擇方面新力的Playstation 2比起Xbox來說一向是略勝一籌，尤其是大部分的日本遊戲設計商更是只支援Playstation 2這個平台。不過，新力在次世代遊樂器戰爭上將會失去日本遊戲設計公司獨家支援的優勢。身處日本遊戲界龍頭寶座的Square Enix公司這次在展覽前的記者會中宣佈在次世代的平台戰爭中，該公司將不再獨家為新力的遊戲平台設計遊戲，而會推出跨Playstation 3、Xbox 360、以及Nintendo Revolution等平台的產品。在Square Enix公佈這項消息之後，其他的日本遊戲設計商也紛紛的跟進作出類似的宣佈。看來，次世代的遊樂器戰爭將會取決於硬體的優勢以及行銷的策略手腕。依筆者的拙見看來，次世代遊樂器的戰爭打的越是火熱，對於玩家們來說越是一個好消息。因為競爭越是激烈，各公司越是會使出渾身解數來取悅玩家。





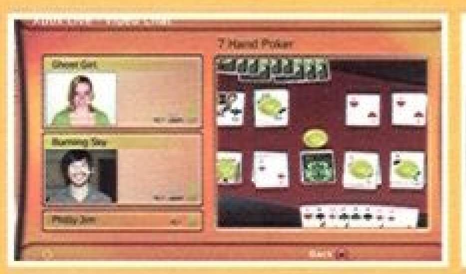




▲各家廠商使出渾身解數

Xbox 360介面一覽 ▶▶▶









# 微軟記者招待會

## 五光十色的會場

微軟的次世代遊戲平台，名為Xbox 360，早在展覽前一個星期就在美國的MTV頻道上面亮相。不過一個星期前的電視節目裡面並沒有公佈任何與硬體規格相關的資料，節目僅僅展示了機器本身的外型設計以及控制器的造型等等。這次在展覽前的記者招待會上，微軟終於公開了有關Xbox 360主機本身的規格等相關資料。微軟的記者招待會位於好萊鄔的Shrine Auditorium，也就是前金像獎大會的會場。由於這可是一個遊戲界的盛事，會場可以說是擠得水洩不通，筆者隨便估計大約也有五百到一千多人到場與會，筆者光是進入會場就花了大約一個多小時。由於微軟次世代主機的名稱為Xbox 360，會場內部的設計也是採取360度的概念。舞台位於會場的正中間，而觀眾則是360度的圍繞在舞台的四周圍。會場當地的氣氛設計顯然是想要取悦年紀較為年輕的MTV世代，因此除了震耳欲聾的音樂充斥著會場之外，五光十色的舞台燈光也令人目不暇給。微軟記者招待會的氣氛可說是有如一個搖滾樂派對一樣，與新力招待會嚴肅的氣氛迥然不同。

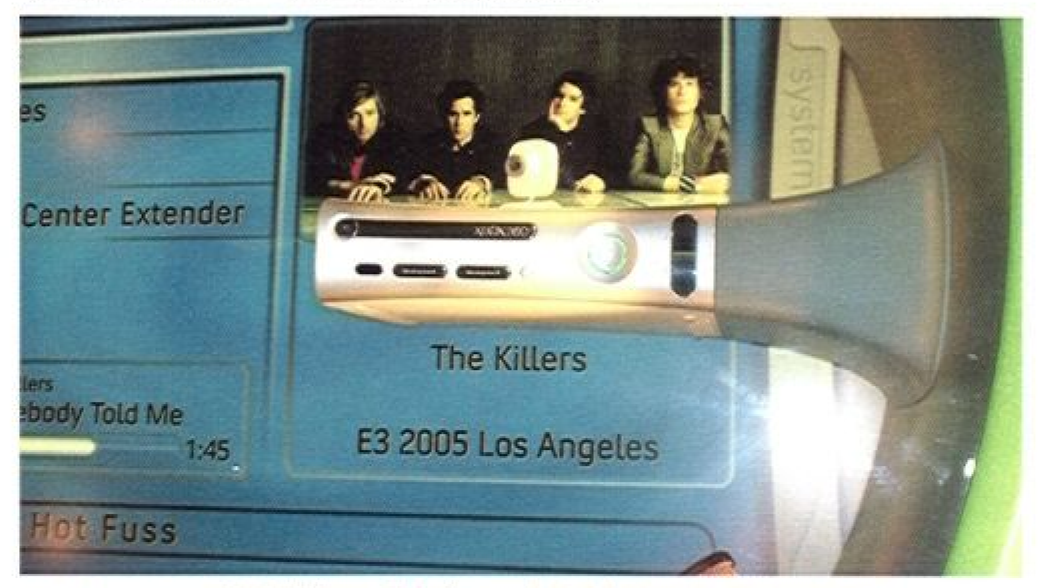


▲Xbox 360獨佔遊戲

## Xbox 360的強大功能

微軟表示，Xbox 360主要取向是要同時針對發燒友以及普通玩家兩個消費群。除了提供普通玩家一系列的休閒軟體之外，Xbox 360還具有強大多媒體的功能來滿足發燒友的需求。首先，Xbox 360能夠讓玩家免費的經由寬頻網路連上微軟的Xbox Live服務，經由此讓玩家能夠進行多人連線對戰、語音聊天、軟體下載、以及多媒體傳輸等等功能。如果玩家願意每個月支付月費的話，Xbox 360 Live高級版服務將會提供玩家無限制的軟體及多媒體下載。

除了遊戲本身之外，Xbox 360還支援次世代的影訊光碟撥放功能。由於高解像電視機目前在美國已然是充斥市場，因此除了Xbox 360所有的遊戲都將支援1080p的高解像度畫質之外，主機本身也支援DVD影碟高解像度解碼模式，因此，運用Xbox 360來撥放玩家們現有的DVD影碟畫質將會比起一般家用的DVD撥放機要來得高。Xbox 360更有內建的硬碟，能夠讓玩家下在軟體、音樂、以及各種不同的視訊影片。就有如微軟的比爾．蓋茲所言，Xbox 360的行銷策略就是目前業界最熱門的包含硬體、軟體、以及影音寬頻服務的三擊棒策略(Triple Play)。除了高解像的圖形畫質之外，Xbox 360也支援多點式的數位陣列環繞音效。如果玩家的家庭電影院配有杜比數位音效解碼器的話，Xbox 360的數位音效輸出將可以直接的連接到解碼器上，提供玩家5.1、甚至是7.1的環繞音效。據微軟表示，所有的Xbox 360遊戲軟體都將支援1080p 16:9的高解像度以及5.1的環繞音效。因此，Xbox 360可說是將遊戲的多媒體體驗帶到了另一個全然不同的新境界。

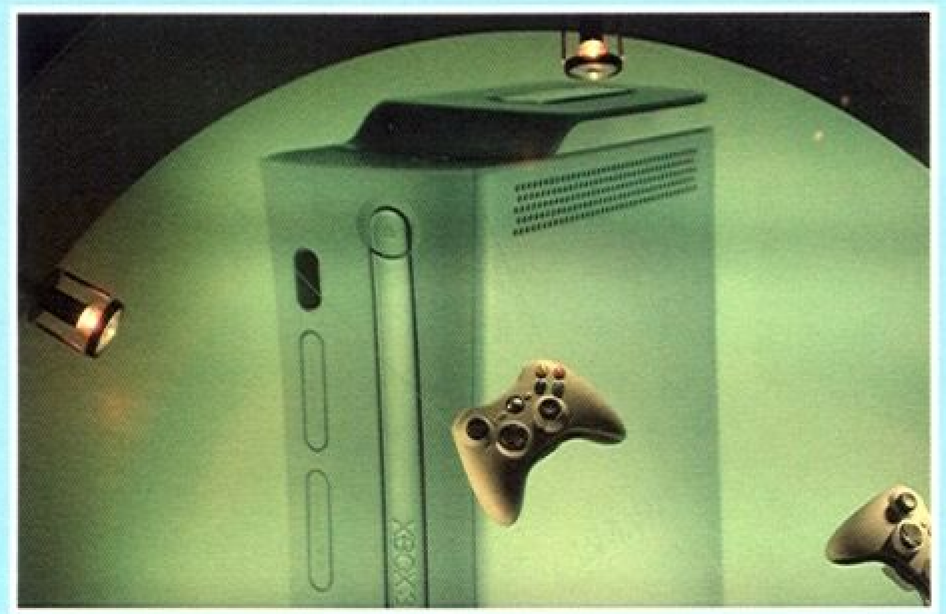


▲Xbox 360的主機設計比起一代主機的造型迥然不同

## Xbox 360的全新外型

Xbox 360除了在硬體方面的功能之外，最大的改進就是其外型的設計。一直以來，Xbox最為人詬病的地方就是其主機外型的設計。舊型主機的設計可說是又大又笨重，比起Playstation 2輕巧的外型來說簡直就不能相提並論。許久以來微軟對於這一點一直採取著逃避的態度，甚至在去年的美國電子娛樂展裡面該公司的主管還對筆者強調Xbox絕對不可能再縮得更小。筆者很高興看到微軟終於採取了不同的態度，對於Xbox 360的外型設計採用了全新的設計理念。為了要讓主機外型能夠看起來更為輕巧，微軟特別的僱用了世界馳名的兩大設計公司，分別是舊金山的Astro Studios以及大阪的Hers Experimental Design Laboratory Inc.。Xbox 360的外型大小與Playstations 2差不多，造型採用的是直立式弧形外殼的設計。比起Xbox有陵有角的幾何設計來看，Xbox 360的流線型設計可說是極大的改良。主機外殼的烤漆採用的是類似汽車板金的多重噴漆程序，因此整部主機看起來造型相當的酷。筆者認為Xbox 360的主機看起來有倒是有點類似出自蘋果電腦之手的設計。





★Xbox 360 主機相關規格及功能

| | |
|---|---|
| 採用IBM Power PC中央處理器 | ·三個同步處理的處理器核心，每個核心各自處理速度高達3.2 Ghz<br>·每個核心可以同時處理兩個程序，處理器一共可以同時處理六個程序<br>·每個核心具有一個VMX-128向量處理器，處理器共有三個向量處理器1MB的L2快取記憶體 |
| 中央處理器立體數學計算效能 | ·具有每秒鐘處理90億個陣列乘法的速度 |
| 特製的ATI圖形晶片組 | ·具有10MB的內建DRAM記憶體<br>·48組具有同步處理匯流排的Shader<br>·Unified Shader Architecture |
| 多邊型繪製功能 | ·每秒能夠繪製5億個三角形 |
| 像素繪製速度 | ·4x MSAA之下能夠每秒繪製160億個像素 |
| 記憶體 | ·具有512MB 700Mhz GDDR3記憶體<br>·Unified Memory Architecture |
| 記憶體頻寬 | ·22.4GB/s記憶體到匯流排介面傳輸速度<br>·256GB/s記憶體到EDRAM傳輸速度<br>·21.6GB/s front-size bus |
| 系統浮點運算速度 | ·每秒能夠處理一兆個運算 |
| 儲存系統 | ·可拆裝式的20GB硬碟<br>·12x雙層DVD光碟<br>·外接式記憶卡從64MB開始到1GB |
| 輸入輸出介面 | ·可支援達四個無線控制器<br>·三個USB 2.0傳輸埠<br>·兩個外接式記憶卡的插槽 |
| 寬頻支援 | ·內建Xbox Live連線軟體<br>·內建式的乙太網路埠<br>·支援802.11a. b. g等無線網路標準 |
| 數位媒體支援 | ·DVD影碟. DVD-ROM. DVD-R/RW. DVD+R/RW. CD-DA. CD-ROM. CD-R. CD-RW. WMA CD. MP3 CD. KPEG Photo CD<br>·可以從其他網路上面抓取影片以及音樂直接撥放<br>·可以下載音樂到主機的硬碟上<br>·每個遊戲都支援音樂撥放目錄<br>·內建Media Center Extender，可以經有網路宇Media Center PC連線並且撥放所有的影片及音樂 |
| 高解像遊戲支援 | ·每套遊戲都將支援16:9畫面比例，以及620p. 1080i. 1080p等高解像畫質<br>·內建普通電視以及高解像電視等接頭 |
| 音效介面 | ·多重頻套陣列式環繞音效<br>·支援48KHz 16-bit音效<br>·支援320個聲軌<br>·32位元音效處理系統<br>·多達260個聲道 |

■Xbox 360主機看透透







# 新力記者招待會

## 嘉年華會般的會場

新力的記者招待會位於新力電影公司在Culver City的電影攝影棚裡面。每一年新力的記者招待會總是最受到矚目的焦點活動，今年更是如此，因為早在美國電子娛樂展之前就有傳言新力將會在今年的展覽之中展出其次世代主機Playstation 3。由於如此，今年新力的記者招待會參加的人數比起往年更是激增了許多，當筆者到場的時候整個入口處可以說是擠得水洩不通。除了與會的記者以及新力的工作人員之外，在會場外面整個氣氛有如嘉年華會一般。除了在場有許多的街頭表演藝人四處遊走之外，新力還提供了各式各樣的小吃以及點心無限量的提供所有與會人員享用。在攝影棚內部新力則是搭建了一個展示區用舞台。據筆者估計，再場與會的來賓以及記者們大約有一千多人。今年新力所搭建的舞台可說是比起往年要豪華許多，除了大型的螢幕充斥會場內部之外，新力也搬出了類似電影院所使用的環繞音效系統。在場與會的來賓們一到下午三點鐘便紛紛入座，滿心期待招待會序幕。可是，衆人等了約半個鐘頭之後，大會還遲遲的沒有開始的動靜。今年新力的記者招待會特地與微軟的記者招待會排在同一天，新力的大會時間是下午三點鐘，而微軟的則是下午六點鐘。由於新力的招待會位於Culver City，微軟的招待會遠在好萊塢，光是車程就要四、五十分鐘。新力招待會遲遲不開始分明就是想要拖時間，讓大家無法即時趕到微軟的招待會。也因為如此，許多記者在新力記者招待會正式結束之前便提早離開。



◀記者招待會的會場是位於新力電影公司的攝影棚内

## Playstation 3的飛速進步



在大會上面新力運用Unreal 3代的引擎來展示Playstation 3系統的速度以及圖形繪製的能力。基本上Playstation 3所有的遊戲都支援高解像度電視的模式，因此無論是在畫面的解析度、材質的解析度、以及光影投射等等方面，Playstation 3的功能及效果比起二代主機來說簡直是數十倍的進步。無論是人物本身的細膩度或者是場景的效果來說，Playstation 3都能夠帶給玩家遊戲前所未有的遊戲體驗新境界。新力採用的cell中央處理器號稱是處理器界革命性的創新，這也是首次電視遊樂器的中央處理器速度超越家用電腦。因此，次世代的遊樂器在也許將能夠提供玩家超越家用電腦的遊戲體驗，對於這點，筆者相當的期待。

除了Unreal 3在場展示之外，新力也展出了其他數款遊戲，包括Playstation主機最後歡迎的賽車系列最新座Vision Gran Turismo、Namco旗下座受歡迎的格鬥遊戲鐵拳6代、EA旗下數套的運動遊戲、以及Ubisoft的Killing Day還有Evolution Studios的MotorStorm等等產品。新力的Playstation 3行銷策略與微軟的一樣，除了主打主機強大的遊戲功能之外，也強調著主機多媒體的功能。Playstation 3尤其強大的地方就是除了能夠讀取所有Playstation 1以及Playstation 2的遊戲光碟之外，也能夠讀取市面上幾乎各種類的光碟。Playstation 3也將支援尚未推出的Blu-ray光碟規格。Blu-ray光碟除了能夠讓遊戲擁有更大的儲存空間之外，還能夠支援未來將會推出的高解像度影視光碟。Playstation 3非但是一台遊戲之機之外，更可說是客廳裡面不可或缺的媒體中心。

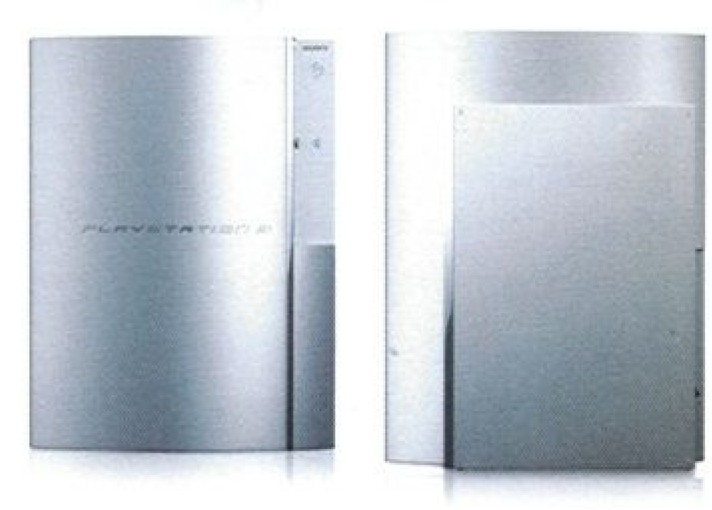
## ★Playstation 3 主機相關規格及功能

| | |
|---|---|
| 中央處理器 | ·Cell中央處理器<br>·PowerPC規格處理核心，處理速度為3.2Ghz<br>·每個計算核心皆有一個VMX向量處理器<br>·512MB的L2快取記憶體<br>·7個SPE核心，處理速度為3.2Ghz<br>·7個128位元的SIMD圖形處理核心<br>·7個256KB的SRAM<br>·處理器浮點運算總速為每秒兩千一百八十萬個數學運算 |
| 圖形處理器 | ·圖形速度系統速度為550Mhz<br>·圖形浮點運算為每秒1.8兆個數學運算<br>·圖形解像度為1080p雙頻雙緩衝處理能力·同步浮點shader處理器 |
| 音效處理能力 | ·杜比5.1數位環繞音效、DTS數位環繞音效、LPCM解碼功能等等 |
| 記憶體 | ·主要系統記憶體為256MB XDR記憶體、存取速度為3.2Ghz<br>·圖形記憶體為256MB GDDR3 VRAM、存取速度為 700MHz |
| 系統頻寬 | ·主記憶體總頻寬為每秒25.6GB<br>·圖形記憶體總頻寬為每秒22.4GB<br>·RSX介面記憶體寫入速率為每秒20GB、讀取速率為每秒15GB<br>·系統匯流排寫入速度為每秒2.5GB、讀取速度為每秒2.5GB |
| 系統浮點運算速度 | ·每秒2兆個數學運算 |
| 儲存系統 | ·一個可拆裝的內建硬碟系統 |
| 輸入輸出埠 | ·面板配有4個USB 2.0接頭、背面配有2個USB 2.0接頭<br>·一個Memory Stick/Memory Stick Duo插槽<br>·一個SD/SD mini插槽<br>·一個Compact Flash/Compact Flash type 2插槽 |
| 通訊埠 | ·三個乙太網路埠（支援10Base-T, 100Base-TX, 1000Base-T等速度，一個輸入埠、兩個輸出埠）<br>·802.11 b/g無線網路通訊功能<br>·藍芽2.0通訊功能 |
| 控制器支援 | ·最多七個藍芽控制器<br>·最多255個USB 2.0控制器<br>·經由無線網路支援使用PSP為系統控制器<br>·經由網路可以支援運用網路上面其他的系統來作為控制器 |
| 視訊音訊輸出 | ·支援480i, 480p, 620p, 1080i, 1080p等解像度<br>·支援兩格HDMI視訊及音訊總合介面<br>·一個RCA視訊輸出<br>·一個光纖數位音效訊號輸出 |
| 媒體介面 | ·Playstation CD<br>·Playstation 2 CD CD-DA, CD-R, CD-RW, SACD, SACD HD, DualDisc<br>·Playstation 2 DVD<br>·Playstation 3 DVD<br>·DVD影視光碟<br>·DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW<br>·Playstation 3 BD-ROM, BD影視光碟, BD-R, BD-RE |

◀Playstation 3衆多外型顏色的設計

■ PS3主機面面觀









# E3 任天堂 記者招待會

這個早上參加任天堂記者會的人數比起往年要增加了好幾倍，整個會場的入口可以說是人滿為患。大會一開始總是免不了先來一番市場行銷一貫的口吻，令人感到乏味。終於，在大會進行的高潮時，任天堂的人員拿出了任天堂次世代主機的模型出來與世亮相。新一代的任天堂主機名為Revolution，據在場人員表示，任天堂次世代主機將會是遊樂器業界前所未見的革命性創新，因此產品名稱特別取為Revolution〔革命〕。任天堂Revolution主機的亮相對於與會人仕來說固然是使人感到振奮的消息，但是令人感到失望的是，在大會上面任天堂並沒有透露任何有關主機的規格資料，也沒有展示出遊戲的控制器。既然沒有提供任天堂的主機規格設計，筆者自然沒有辦法將其與新力以及微軟的次世代主機逐一比較。再說，任天堂的控制器一向在遊戲界都是遊樂器界控制器設計標準的領導者。既然主機規格沒有亮相、控制器設計也毫無身影，那麼主機的「革命」性到底在那裡呢？



▲任天堂的美國總裁在會場上面首次的展出了Revolution主機

## 新增網路進線功能

首先，任天堂一直以來主機都沒有提供網路連線功能，但是在新的Revolution主機平台上任天堂終於也將支援免費的網路連線功能。雖然任天堂的對手主機平台同樣的也提供網路連線功能，但是任天堂網路連線功能遠超過對手的優勢便是三十幾年來的遊戲軟體資料庫。當任天堂的總裁宣佈所有任天堂有史以來所推出過的遊戲都將提供在Revolution網路連線服務上面讓玩家下載時，所有與會人仕都大肆的鼓掌歡呼。任天堂許多在紅白機上面古老的遊戲，都是經典的遊戲作品，百玩不膩。至今筆者都還時常經由模擬器在電腦上面玩許多紅白機上面的遊戲。光是能夠自由享用任天堂遊戲資料庫這一點相信對於很多年紀較大的玩家來說將會是一大的賣點。



▲可愛的超級瑪琍

任天堂Revolution也將配有內建的無線網路Wi-Fi功能，除了可以提供玩家連接到網際網路的功能之外，還能夠用來與其他遊戲機的配備以及網路設備互相連線。所有的任天堂Revolution的控制器，據表示，都將會經由Wi-Fi無線與主機溝通。如果玩家擁有任天堂的DS掌上型手機的話，也能夠經由Wi-Fi與Revolution主機連線。玩家不但能夠把DS掌上型主機拿來當作控制器使用，許多遊戲也將會支援連結主機以及DS的功能，讓玩家能夠運用DS上面的螢幕來提升遊戲整體的體驗。

除了新世代主機平台的亮相之外，任天堂在會場上面也提供了即將推出的任天堂DS網路連線功能的相關資訊。任天堂DS網路連線功能能夠讓玩家直接下載遊戲軟體，一些全新的遊戲軟體，以及任天堂以前所推出過的一些經典遊戲都將會在網路上面提供玩家下載。這一次在電子娛樂展覽會場上面任天堂的攤位就特地的設立了一個無線網路下載區，擁有任天堂DS的玩家們都可以自由的在發射器旁邊下載任天堂特別為展覽所設計的數套遊戲軟體以及一些試玩版的產品。



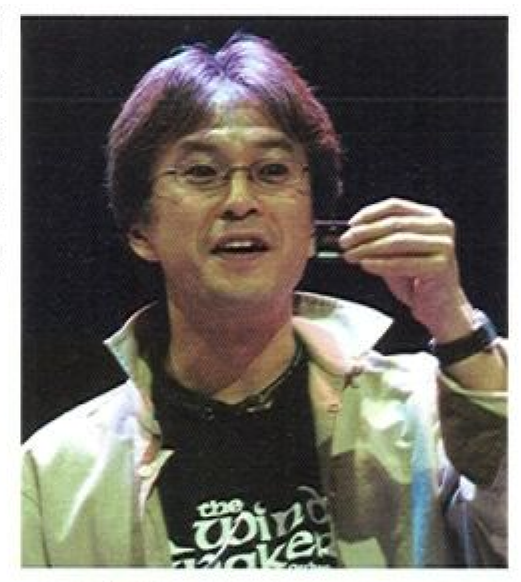


◀Nintendo Revolution乃是任天堂首次採用非卡匣媒體的主機

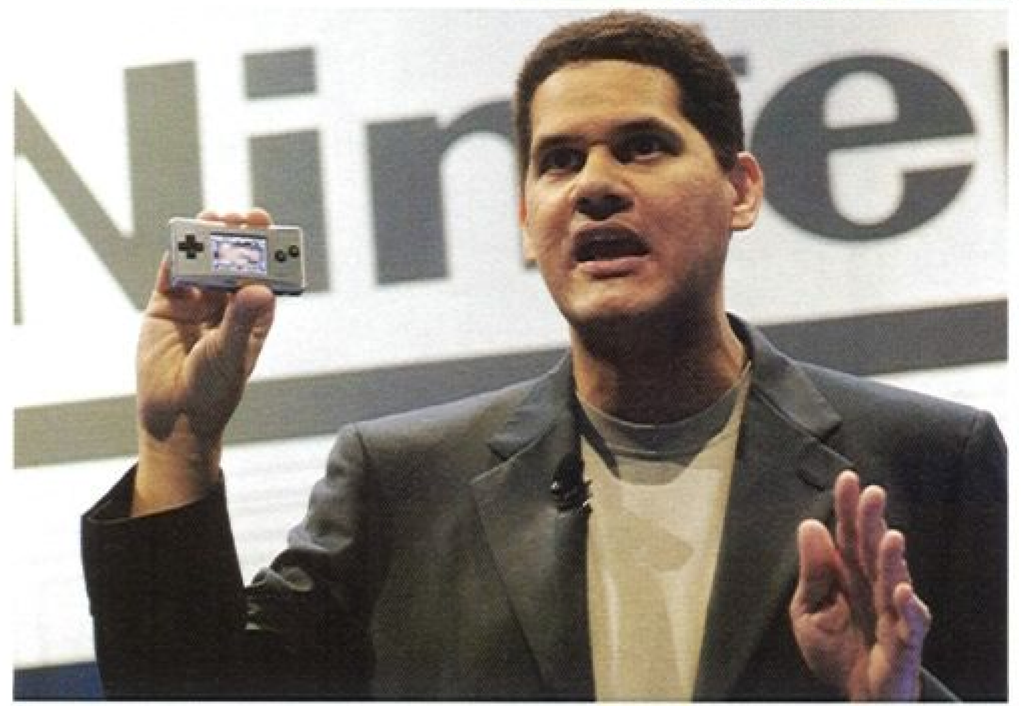
## Game Boy Micro公開亮相

任天堂同時也展出了Game Boy Micro，這是一個有史以來最小的掌上型電玩，整個尺寸大約是手掌心的一半〔4x2x0.7英吋〕，可以輕易的放在任何的口袋裡面。Game Boy Micro的重量為2.8安士，大約與80個迴紋針的重量差不多。主機上面的操作按鈕包括左邊的十字方向鍵、右邊兩個按鈕、以及上方兩邊各一個按鈕。Game Boy Micro與目前大約700多的Game Boy Advanced的卡匣相容，因此推出之後馬上可以有大量的軟體支援。具任天堂的在場人士表示，Game Boy Micro是針對目前年紀較為年輕的客戶族群所設計的。因此，Game Boy Macro的設計完全是仿照手機的尺寸以及概念所設計。據表示，現在年輕的顧客認為隨身戴著一個尺寸龐大的掌上型遊樂器並不是很酷的行為，但是，隨身攜帶手機卻是相當普遍。因此，Game Boy Micro的設計將其尺寸縮小到手機一般的大小，因此如同手機一般方便玩家們隨身攜帶。再說，Game Boy Micro的面板採取可拆裝式的設計，在主機推出之後，任天堂將會推出各式各樣不同的面板設計，可以讓玩家自由的隨性挑選自己喜歡的面板的設計。

除了Game Boy Advanced的遊戲之外，利用Game Boy Micro嬌小的尺寸任天堂也將推出各式各樣專們為其所設計的軟體。在記者招待會上面任天堂便展出了一套類似的產品，名稱為Nintendog，簡單翻譯就是任天堂狗狗。任天堂狗狗是一個虛擬寵物，玩家必須要隨身攜帶，並且隨時的照顧牠，就如同真正的寵物一樣。經過Game Boy Micro的無線網路系統，玩家也可以與其他的任天堂狗狗互相交流、玩耍，就好像擁有真正的寵物一樣。據筆者聽聞目前在香港有一種手機上的遊戲名叫虛擬女朋友，任天堂狗狗與其可說是異曲同工。



▶ Zelda系列的設計師特別在招待會上面展出Game Boy Micro上面的Zelda遊戲



▲Game Boy Advance的縮小版Game Boy Micro再記者招待會上也是另一個受到矚目的產品

## 任天堂強檔遊戲

比起新力以及微軟來說，任天堂在會場上面並沒有展示出許多Revolution平台上面即將推出的遊戲軟體。但是，會場上面展出的全部都是強檔遊戲。其中最大的新聞無非是日本遊樂器RPG界的軟體之王Square Enix即將重返任天堂平台。自從任天堂64主機決定不使用光碟媒體之後，Square Enix就憤而決定不再為任天堂平台設計遊戲。這次任天堂終於決定運用光碟作為其遊戲軟體媒體介面之後，Square Enix便決定重返支援任天堂的新平台。在場展出了Square Enix即將在Revolution平台上面的兩套強檔產品，分別是Final Fantasy: Crystal Chronicles以及全新的Dragon Quest。軟體陣容方面除了上述的兩套Square Enix歷史悠久的RPG遊戲系列之外，還有任天堂一直以來都大受歡迎的Zelda系列也將會在Revolution上面與玩家們介面。最重要的是，Revolution推出時也將會有全新的超級瑪琍系列與玩家們介面。在主機推出時，任天堂將會同時推出平台動作版的超級瑪琍以及多人連線的Super Smash Brothers等兩套產品。





▲任天堂大受歡迎的遊戲－Zelda

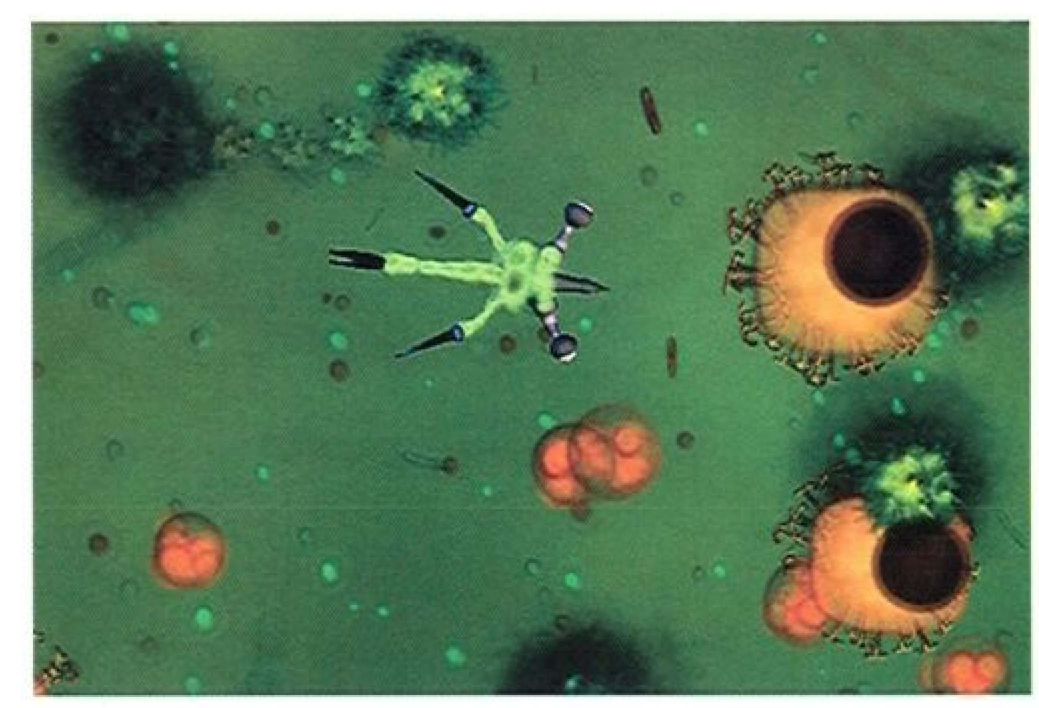


# 威爾·萊特〔Will Wright〕

## 再次為遊戲界帶來革命性的創新

在E3展覽之前的美國遊戲設計師展覽(Game Developer Conference)，模擬遊戲之父Will Wright在大會初次展出了其最新作品，名為胞子(Spore)。胞子是一套前所謂未見的遊戲概念，在出亮相的時候馬上成為美國遊戲設計師展覽大家爭相討論的話題。Will Wright是目前遊戲界最有天份、也最有年資的遊戲設計師，凡是由他所設計的產品，每一套都是革命性的產品，而且絕對都是第一賣座的產品。從模擬城市系列一直到模擬市民系列，Will Wright的產品一直以來都不斷的創新，許多業界的人都認為在模擬市民輝煌的成績之後，Will Wright將很難再有任何的突破。在Will Wright展出胞子之後，馬上破除了業界人士的懷疑。Will Wright又再次了創造遊戲界革命性的創新！

這次在電子娛樂展的會場上面，EA特別在小房間裡面展出更多有關胞子這套遊戲的詳細內容。簡單來說，胞子是一套能夠讓玩家從單細胞生物開始一直演變進化到征服全宇宙的種族。胞子是一套「進化」遊戲，也就是說，玩家可以從遊戲一開始的單細胞生物與以調整操作其進化的方向，隨著玩家調整的技巧，單細胞生物將會進化成為全然不同的多細胞生物。當生物得到智慧之後，玩家便可以操作影響其文明進化的方式以及模式。到後來玩家更能夠影響該生物科技發展的方向以及技術。遊戲最終的目的就是玩家能夠創造出能夠爭霸全宇宙的強大種族。



▲在遊戲的一開始整個世界不過是顯微鏡下面的單細胞生物而已

## 強大的3D編輯器簡單用

胞子這套遊戲在每一個生物進化的步驟裡面都可以讓玩家擁有相當高程度的控制以及自由度。打從單細胞生物開始，玩家便可以使用遊戲裡面內建的3D編輯器來設計各種遊戲裡面的生物外型以及各種特徵以及特質。一般來說3D繪圖需要相當的專業知識，但是胞子的3D編輯器使用上卻是相當容易。玩家在畫面上將會有一團黏土，使用滑鼠控制畫面上的指標，玩家可以類似捏黏土一般的方式來自由改變畫面上黏土的形狀。編輯器的控制非常的人性化，使用上也相當簡易，運用滑鼠的按鈕以及滑鼠上面的控制輪，玩家可以很容易的改變黏土的形狀成為自己想要的設計。





▲當生物進化到一定程度時，整個遊戲的世界便會變得更加寬廣，玩家所設計的生物也會與其他的生物開始互動

遊戲的3D編輯器更支援強大的程序式材質編輯器，讓玩家能夠在設計出來的生物上面黏貼上各種材質。編輯器也可以讓玩家自由設計遊戲世界裡面的建築、非生物類單位、以及遊戲裡面的各種物件。Will Wright表示，遊戲的3D編輯器就好像是一個黏土遊戲一樣，可以讓玩家捏出整個遊戲世界裡面的一花一草、生物及建築等等。胞子的遊戲引擎最強大的地方就是當玩家設計完成之後，無論設計出怎樣的生物，該生物都會在遊戲的世界裡面與其他進化演變的種族進行互動。最令人吃驚的功能是玩家在設計生物的時候並不需要特別設定生物的身體部位。在生物設計完成之後，電腦會自動的隨著生物的外型來決定其腿部、手物、頭部、以及內臟器官等等位置。如果玩家捏出類似章魚的生物，遊戲引擎則會自動加入觸手的屬性，如果玩家設計出類似蟒蛇類的生物，引擎則會自動消去任何四肢的屬性而加入鱗片的功能。所以，編輯器的功能非常強大，但同時也極為容易使用。

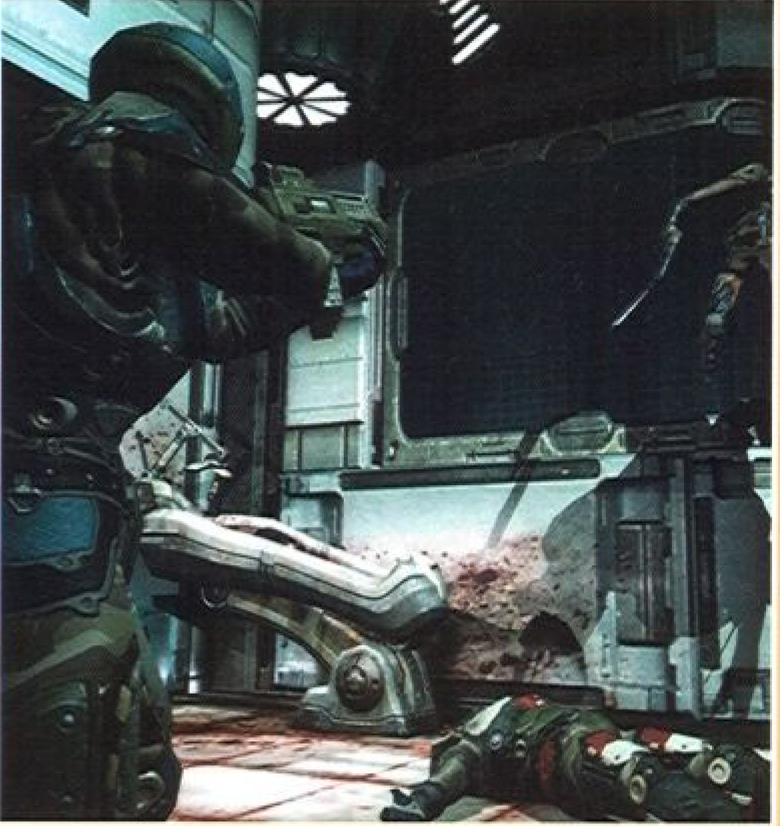
隨著玩家設計的生物在外型以及特質上的優、缺點，該種族將會稱霸星球，或是遭到進化的淘汰。當玩家生物設計完成之後，玩家便可以馬上看到生物以3D的模式在遊戲世界裡面移動。雖然說胞子的圖形外表看起來真實度並不高，但是引擎強大的地方在於能夠提供給玩家完全在設計上的自由度。只要玩家想像力所及的生物設計，運用遊戲的編輯器都能夠設計得出來。無論玩家設計出來怎樣形狀的生物，遊戲的3D引擎都能夠以極為真實的動畫動作讓該生物栩栩如生的呈現在畫面上。在會場上面展示時，Will Wright無論亂畫出來怎樣的生物，牠都能夠如同附有生命一般在遊戲世界裡面生活。Will Wright還展出了遊戲裡面各種武器的設計。就有如生物設計一般，玩家也能夠運用編輯器隨性設計遊戲裡面的各種車輛、武器。在會場上面的展示Will Wright運用編輯器的介面，同樣的利用捏黏土的方式來『捏』出各種武器及車輛。目前看來，遊戲裡面的武器是能夠由玩家自由設計，但是如何能夠讓遊戲在這一個階段具有挑戰性，目前筆者則是不得而知。不過，Will Wright既然是遊戲界最具盛名的設計師，也是模擬類遊戲的鼻祖，因此筆者並不擔心。

## 《雷神之鎚 4》也倍受矚目！









## 稱霸世界的初級夢想

這是一套相當龐大的遊戲，光是觀看遊戲的畫面並不能充分了解這個遊戲內容有多大。在遊戲一開始玩家將會在畫面上面看到許多創造生命所必須的元素，包括DNA、蛋白質等等元素。慢慢的這些元素將會轉變結合成為海中的單細胞生物，隨著進化的腳步，這些單細胞生物將會轉變成低等的海中生物，然後進化成為高等生物，所有進化之後的高等生物會開始互相爭霸，到最後，最強壯的一個種族將會成為稱霸星球的霸主。

當然，胞子是一套強調「進化」史的遊戲，因此玩家所設計的生物都僅僅是代表著一個進化史上最原始的生物型態而已。胞子的遊戲引擎有具備有著強大的生物進化模擬引擎，玩家的種族在每一代繁殖的時候都會如同真實世界裡面的生物一般會出現出少許的變種。變種型態除了外表之外，生物內部各種生理上的屬性也會有些少許的改變。變種出來的新生物品種會隨著與環境以及其他生物在星球上的互動而產生達爾文所謂適者生存的效應。因此，玩家所設計出來的生物很可能在幾千年之後會完全演變成為迴然不同的樣子。幾千年的生物進化史玩家可以經過胞子的引擎在幾天之內就可以盡收眼底。胞子可以說是一個功能非常強大的生物進化模擬引擎。

不過，生物進化模擬只不過是胞子的一小部分而已。在生物的產生類似人類的社會組織之後，遊戲就會進入所謂的第二階段，也就是成為世界霸主的階段。隨著玩家生物演變進化的歷史，玩家所創造的生物將會擁有不同的體能及科技上的優點。同樣的，在同一個世界裡也會有許多電腦所創造的生物，他們也會擁有與玩家創造出來的生物擁有迴然不同的體能及科技，進而演變出完全不同的設計組織。在這一個階段裡面，玩家主要的目的就是要征服其他在世界上面的種除，而成為世界霸主。

▲當玩家的生物達到一定的智慧時，工具的發明將會將種族帶入一個全新的境界

## 稱霸宇宙的終極夢想

據Will Wright表示，在遊戲裡面玩家可以進用多種方式來征服世界上其他的種族，包括武力鬥爭、經濟侵略、以及文化侵略。在征服世界這方面在會場上面Will Wright並沒有透露或是展示任何相關的資訊。不過，依照筆者猜測，遊戲進行的方式應該是與文明系列相當類似。但是讀者們不要忘記，胞子是一套以進化為主題的遊戲，因此在這一個階段遊戲的內容可不像其他的戰略遊戲一般各方武力都經過平衡設計，而是取決於玩家生物進化之後產生的優勢。因此，如果玩家的生物進化優勢比不過電腦，那麼玩家可是毫無勝算的。



▲文明以及科技的發展在遊戲裡面也是一個相當重要的環節

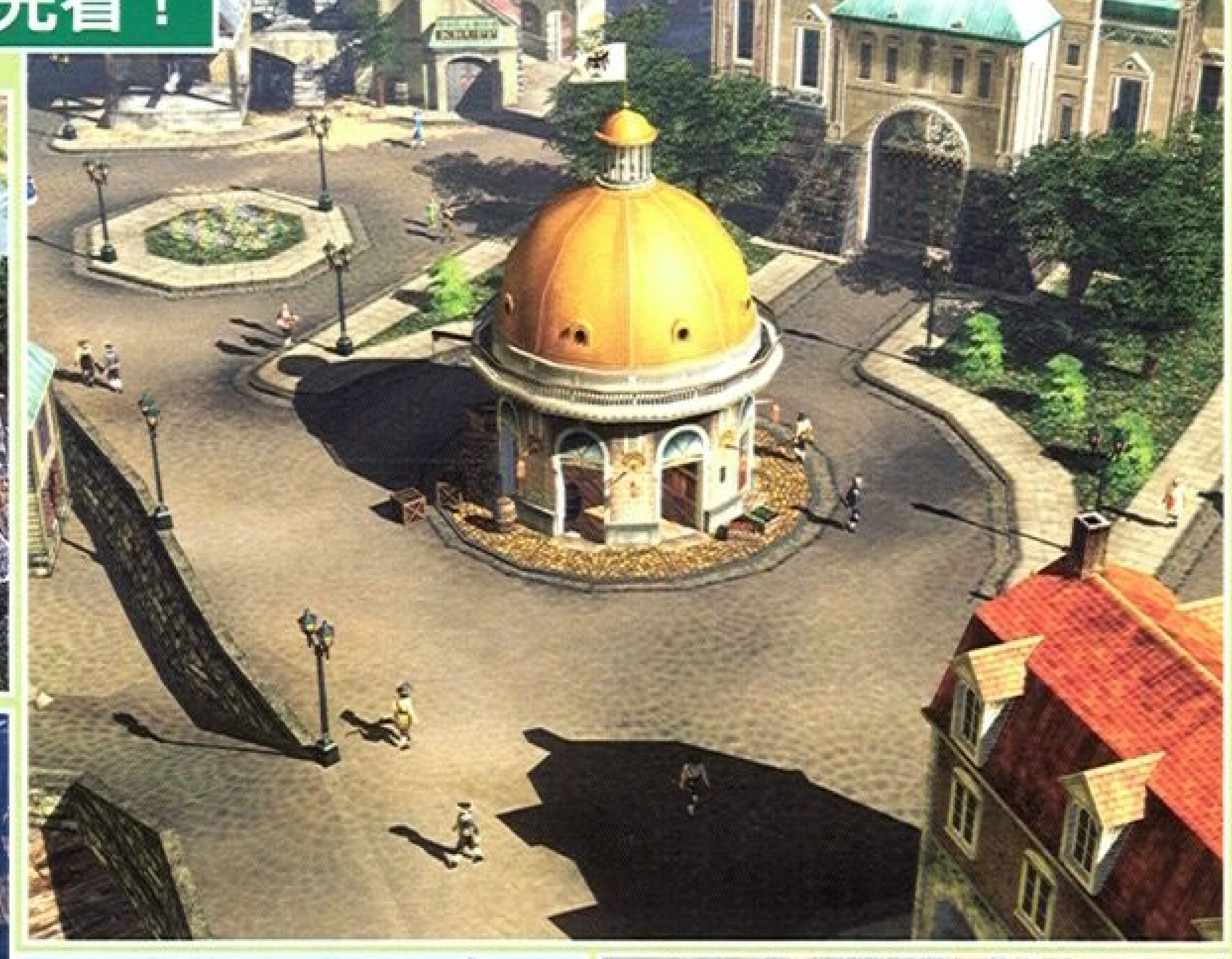
在稱霸世界之後遊戲難道就結束了嗎？非也、非也，在這個階段之後遊戲才剛剛的開始。這也就是遊戲的第三階段，宇宙爭霸。由於遊戲進化史完全由玩家控制，因此每一個玩家所創造出來的生物都不一樣，筆者舉例來說，有些生物將會水中的生物，因此其整個文明進化史都將會在海底演變，因此該種生物所居住的星球將會是一個水世界。同樣的，在遊戲裡面也將會有火山星球、寒冰星球、沙漠星球等等各種不同的星球。

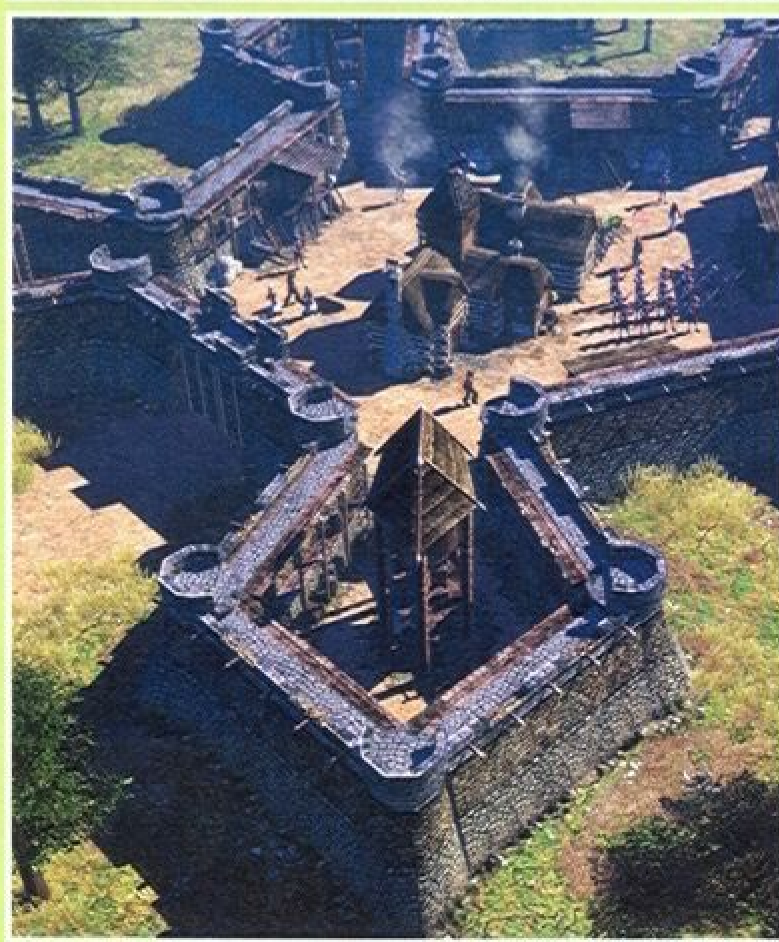
在這個階段遊戲的規模將會大肆的擴大。胞子將會從第一、第二階段的單人遊戲 突然轉變成為大型的線上遊戲。當玩家的星球發展到一定的規模之後，星球上面的居民就會開始與宇宙裡面其他的世界產生交流。宇宙裡面其他的世界也就是其他玩家所設計出來的星球。每當玩家連線的網際網路上面時，遊戲的引擎就會將玩家的世界自動的上傳到胞子的網際伺服器上面。胞子的網際伺服器就有如是一個大型的宇宙模擬器一樣，玩家的星球在這個宇宙裡面將可以與其他玩家的星球互相「交流」。由於每一個星球都迥然不同，玩家可以藉由這個介面來看看自己所設計的星球與其他玩家的星球較量之下成績如何。

經由這個介面玩家也能夠看看其他網路上玩家所製造出來的星球。基本上胞子這套遊戲會自動上傳及下載遊戲資料，因此所有其他玩家的星球資料都會自動的傳送到玩家的電腦上面。如此一來，玩家可以讓自己的星球在自己電腦上的宇宙進行模擬，而不會真正的影響到其他玩家的宇宙。胞子這套遊戲是今年電子娛樂展的最重要的焦點之一，即使這套遊戲尚未推出，大會卻也頒發了最佳創新遊戲大獎給設計師Will Wright。在遊戲類別一成不變的現今遊戲市場，筆者很高興的能夠看到還是有人仍舊在發展嶄新的遊戲創意。

## 《世紀帝國 3》遊戲畫面搶先看！









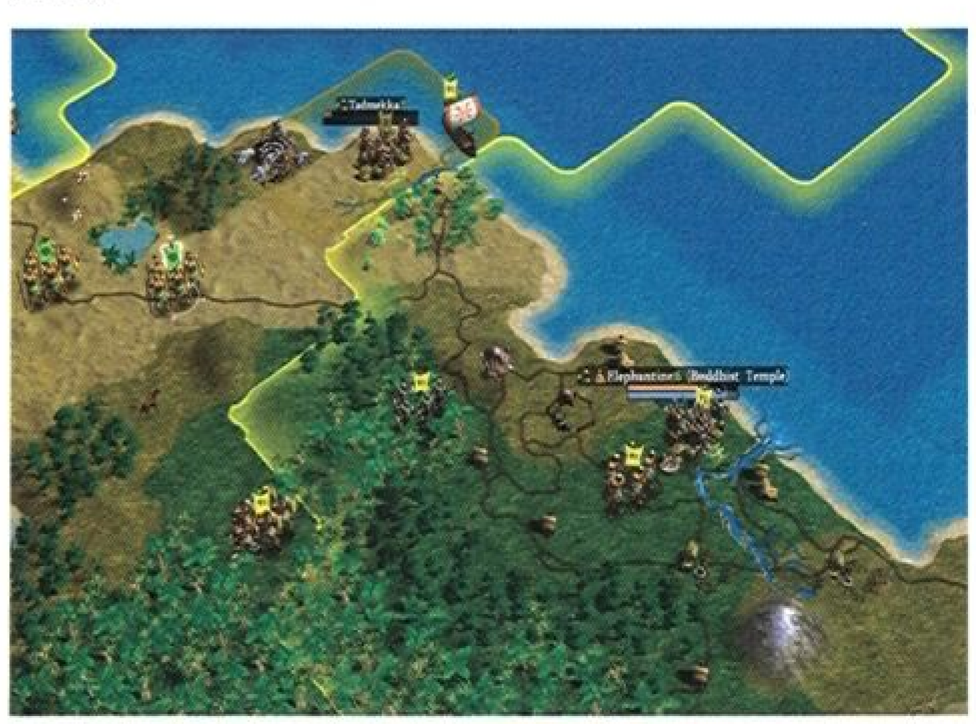


# 文明系列再度復出

《文明帝國四代》這一次在會場上另一個玩家期待的遊戲，同樣的在會場上也是焦點之一。

## 英雄概念的注入

《文明帝國四代》採取的是近年來即時戰鬥遊戲類型相當受到歡迎的《英雄》概念〔註：《文明帝國四代》是一個輪流制的非即時系統〕。所謂的英雄概念就是在遊戲裡面每一個文明都會擁有數個極具影響力的領導者來帶領一個文明。這一些領導者就是遊戲裡面的「英雄」。每一個英雄都會有其優點及缺點，對於整個文明的影響也會有著相當的影響力。因此，隨著玩家所選擇英雄的不同，遊戲文明發展的方向也會迥然不同。在會場上展示時，在場人員特地的拿法國文明來作為範例。在法國文明裡面有兩個英雄可以選擇，一個是拿破崙，另一個則是路易14世。拿破崙是一個軍事主義者，因此在遊戲裡面由其所帶領的文明將會是以軍事侵略為主要策略。拿破崙所帶領的文明在軍事武器發展上當然也會比起其他文明要來得先進。反之，路易14世事以推崇文化藝術馳名的帝王，因此尤其所帶領的文明在文化的發展上將會比其他文明要先進許多。在四代裡面，文化的影響將會再度的在遊戲世界裡面有著舉足輕重的地位。除了軍事爭霸之外，運用文化的影響力玩家的文明也能夠發展成為獨霸一方的強國。








▲文明四代的介面採用3D圖形介面，因此玩家可以自由的改變視角



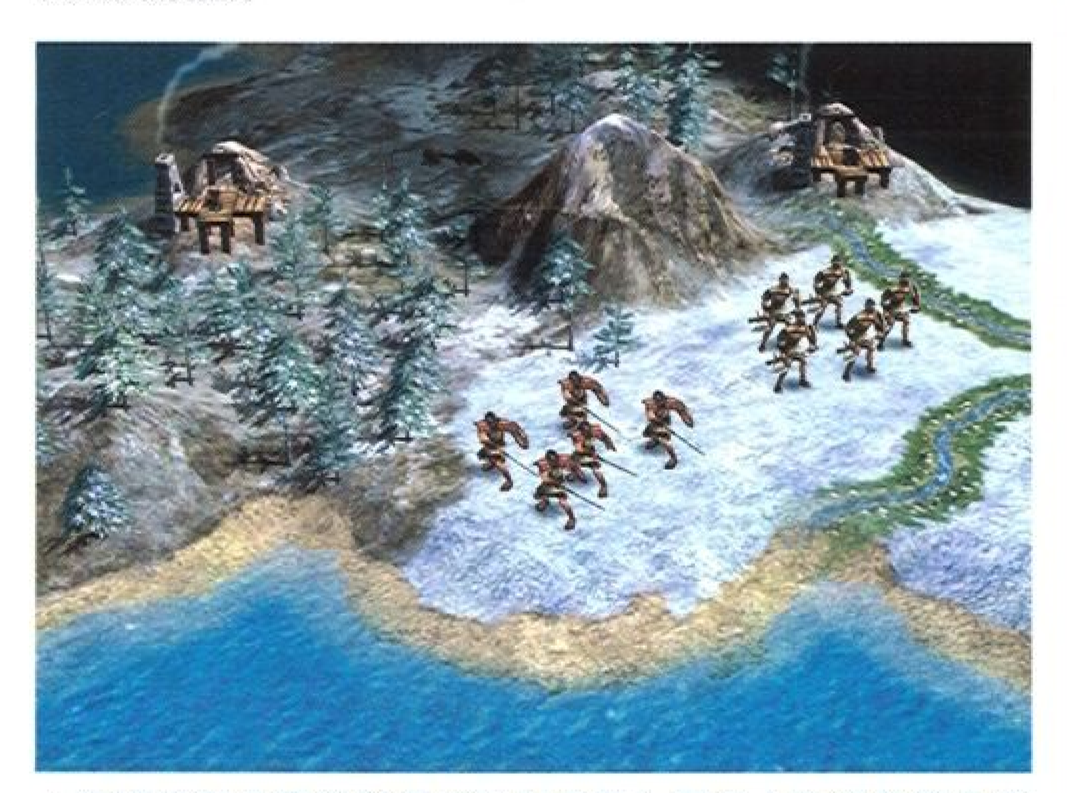

▲在人物以及物件的種類及選擇上四代理面也提供了大量的選擇

另外，《文明帝國四代》裡面還有著「偉人」的設計。所謂的偉人也就是歷史裡面在各行各業裡面出名的人物。玩家在遊戲裡面策劃城市時得要決定該城市要朝哪一方面發展，例如科技、藝術、文化、軍事、或是商業等五方面。當城市發展到某一個地步時，偉人就會出現在城市之中。這一些偉人將會提供玩家特別的能力或是獎勵。舉例來說，倘若玩家得到商業方面的偉人，那麼與鄰邦交易的時候將會更有優勢。如果玩家得到了科技方面的偉人，那麼玩家則可以發展各種其他國家無法得到的科技。

## 四代的革新重點

設計小組在《文明帝國四代》一貫的遊戲內容之外，也加入了許多全新的遊戲特色。首先，在《文明帝國四代》裡面首創了宗教的概念。每一個文明都將可以選擇一個宗教作為該文化的主要信仰，而四代裡面將會有七種宗教可以讓玩家選擇。每一個宗教都會給予玩家不同的優、缺點，對於文化的發展也會有不同的影響。玩家也能夠運用宗教來征服其他的鄰邦，並不一定要使用武力、經濟、或是文化的力量。

科技的發展在四代理面也有著全新的革新。在遊戲系列的前作裡面，科技發展主要是限制於文明發展的時代，也就是說，如果玩家沒有發展到某個時代，那麼科技也不會繼續的創新。在四代裡面則沒有時代的限制，遊戲的科技樹將會無限制的不斷發展，在發展的步驟上也採取多線式的設計。換句話說，在四代裡面玩家很有可能在中世紀時代就能夠發展出各種高科技的發明。



▲在四代裡面軍隊有多強壯在畫面上是由人物的數量來代表。



▲科技的發展在四代裡完全與前作迥異，科技樹在四代裡面將不會受到時代的限制









▲在展場盡情試玩真是一大享受！

政府的型態在四代裡面採取的則是漸進發展的設計。在以往的遊戲裡面玩家在遊戲的一開始就得要決定政府的型態，在四代裡面玩家政府的型態則是受到玩家在遊戲裡面作出的種種決定的影響。例如玩家在遊戲裡面要是廢除死刑，那麼政府將會朝向人權的方向發展，不過，這項決定也會使得鄰邦的罪犯大量的移民到玩家的國度裡面。玩家種種在政策的決定都會改變政府發展的型態，同樣的，這些政策也會對於其他的國家造成種種的影響。

除了上述的特點之外，《文明帝國四代》還首次使用了嶄新的3D引擎，讓玩家能夠自由改變遊戲的視角。在人工智慧方面遊戲也有著相當大的改進，據表示，電腦在四代裡面將不會再像前作那樣靠著作弊的方式來扳倒玩家。四代的人工智慧將會靠實力來與玩家較勁。最後，《文明帝國四代》將會支援多人連線的功能，玩家將可以經過網路與其他玩家對戰。

# 沉寂數年之久的《Prey》！

打從約十年前3D Realm就傳聞將會運用Quake一代的引擎推出一套前所未見的第一人視角射擊遊戲。《Prey》這套產品在宣布之後馬上的就掀起了業界一片轟動，無論是大小媒體都爭相的報導其相關的新聞。不過，過了幾年之後，這套產品除了原本的科技展示版之外，業界再也沒有傳出任何與這套遊戲相關的最新資訊。在熱潮過了之後，玩家們的期待漸漸的變成失望，到後來卻演變成為憤怒。美國著名的Wired雜誌最後還給這套遊戲冊封了一個最誇張的蒸氣軟體，也就是止聞其聲、卻不見其影的意思。近年來玩家們也慢慢的忘了這套軟體的存在，直到今年E3展覽。這套十幾年前難產的產品－《Prey》居然出現了？原來，《Prey》這套產品的著作權已然從原本的3D Realm轉移到了由全新的設計小組。除了遊戲的圖形引擎全然更新之外，連遊戲的內容也變的迥然不同。玩家倘若在十年前有讀過原來《Prey》這套遊戲的介紹，請馬上把原本的刻板印象完全抹去。這次在會場上面展出的《Prey》是一套全新的產品。



▲生體機器的畫風室Prey整個遊戲的風格

## 故事在科幻的背景下展開

《Prey》的故事背景相當簡單，在遊戲的一開始主人翁來到了一個酒吧原本想要輕鬆的喝一杯，但是突然往窗外一看，發現綠色的光束從天而降，被光束照到的車輛則一一的朝著光源慢慢的網天空浮起。突然間，主人翁所來到的酒吧開始解體，所有建築的碎片，連同原本酒吧裡面的人們也都跟街上的車輛一樣，一一的朝著天空飛去。原來，這些人們遭到了外星人綁架，可是外星人真正的目的為何，則是要由玩家們慢慢的揭開。不過這些外星人既然膽敢綁架遊戲的主人翁，那麼他也不用與這些外來的不速之客客氣。

《Prey》的世界裡面一共分為兩個部分，分別是活人的真實世界以及死後的靈魂世界。在《Prey》的世界裡面，主人翁在死亡之後將會靈魂出竅，而這時遊戲背景將會完全的轉變到死亡之後的世界。在死亡世界裡面主人翁所殺戮的對象將會從原本的外星人變成死亡世界之後的亡靈。在死亡世界裡面，亡靈們主要的目的就是要阻止玩家復活，因此，當玩家的靈魂回到了軀體所在地之後，主人翁便會隨即復活。這項特色是其他動作遊戲所沒有的創舉，在遊戲裡面也算是一個遊戲內容的小插曲。

《Prey》提供25個關卡，讓玩家大開殺戒，給這一些可惡的外星人一些顏色瞧瞧。《Prey》關卡在設計上的一大突破就是遊戲裡面關卡物理的設計。由於這些關卡不是位於外星人的太空船裡面，便是與地球迥然不同的外星世界。因此，每一個遊戲裡面的關卡在物理的屬性上都會各自有相大的差異。例如，在某些關卡裡面將會沒有引力，而其它的關卡則是會有混亂的引力現象。設計小組主要的目的就是要提供一個讓玩家感官產生混亂的遊戲舞台，進而達到刺激玩家五官感受的效果。巧面的運用物理的作用來作為關卡設計的效果之一讓《Prey》這套產品的有趣度大為提升。



▲吃我一槍

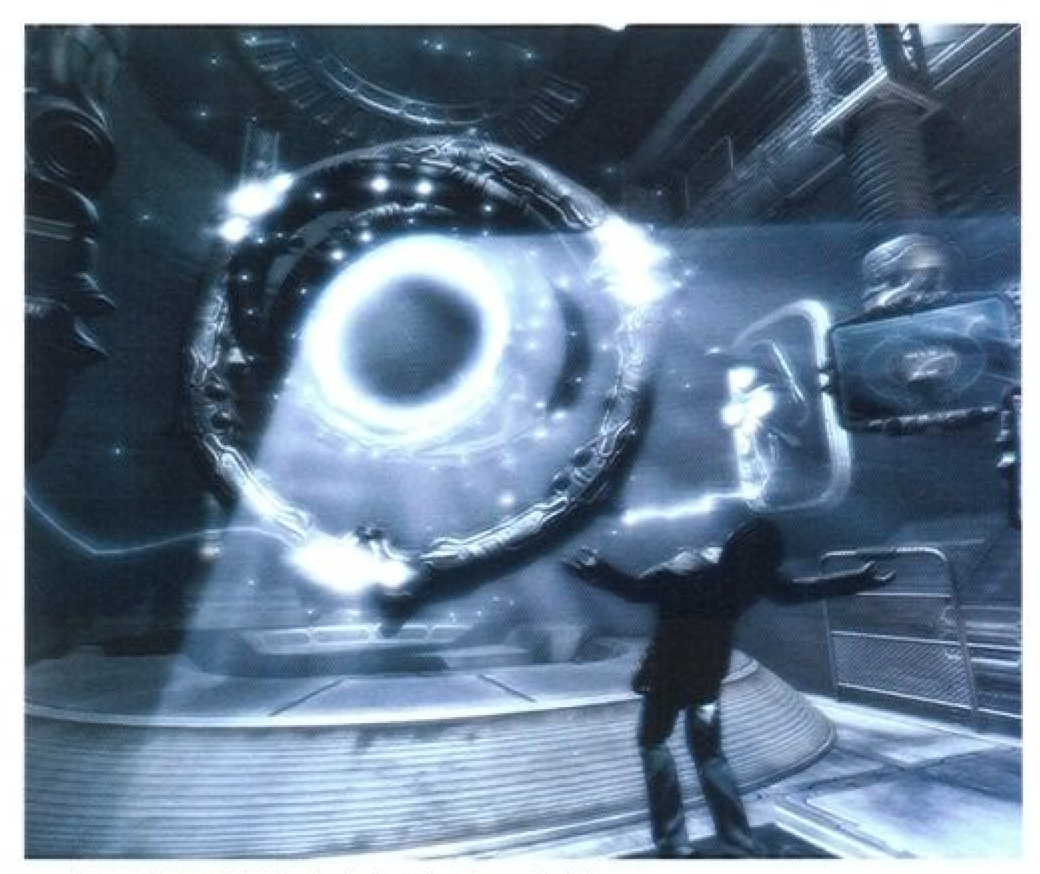
## 更勝《Doom 3》的遊戲新境界

說到物理系統，《Prey》的物理系統讓在場觀看的人全部都訝異不已。《Prey》的設計目標是讓遊戲裡面的人物看起來栩栩如生，因此，設計小組在人物的設計以及物理引擎的計算方面下了許多功夫。在會場上面展示時，設計小組特別進行物理表演。當一個人物從樓梯上面翻滾下來的時候，人物的身體以及四肢都會依照樓梯的形狀產生互動效果，因此整體感覺看起來就有如一個真人從樓梯上面滾下來一般。雖然說《Doom 3》也有類似的物理系統，但是《Prey》表現出來的真實度卻可說是更上了一層樓。



▲在Prey的世界裡面到處都有所謂的傳送點，玩家可以巧妙的使用這些傳送點來攻擊敵人





▲經過傳送點邁向未知的外星人世界

《Prey》是一套相當血腥、暴力的產品，在會場上面展示時其血腥度簡直是讓《Doom 3》這套產品相較之下變得小兒科。無論是劇情的內容或是敵人造型的設計等等，設計小組無不以噁心以及血腥為前提，無所不用其極的想盡辦法讓玩家倒盡胃口。看來，大部分的玩家對於暴力及血腥的遊戲內容已然產生了一定的免疫力，但是《Prey》的內容可說是前所未見的暴力新境界。看來這套遊戲絕對是一套能夠與《Doom 3》勢均力敵的強檔產品。

在止聞其聲卻不見其影的十年後，《Prey》終於在這次的會場上面與玩家正式介面，並且洗刷了其一直以來蒸氣軟體的惡名。有趣的是，另外一套有名的蒸氣軟體Duke Nukem Forever在這次的展覽上面仍舊沒有任何的蹤跡。不過從《Prey》這次在會場上面所造成的風潮看來，在推出之後這將會是一套將3D動作遊戲帶入全新境界的產品。




4月22

# 號召天下英雄
# 福袋萬兩附贈

吉時吉日 歡迎選購

【攻略內容大綱】

| | |
|---|---|
| 烽火三國 | 歷史典故與角色介紹。 |
| 逐鹿中原 | 系統需求、安裝遊戲與操作說明。 |
| 煮酒論英傑 | 介紹各種職業特色與快速升級指南。 |
| 青虹斬清風 | 各式武防、道具與座騎介紹。 |
| 亂石崩雲 | 武將技、必殺技與特殊技介紹。 |
| 虎豹熊羆 | 介紹遊戲中出現的所有怪物與敵人。 |
| 運籌帷幄 | 介紹遊戲中的相關任務。 |
| 三國鼎立 | 介紹遊戲中的地圖與城鎮。 |

**隨書附贈** 開卡點數150點 使用期限2005年9月30日止

**開點即贈 攻略本福袋×1** 內含10000兩，並有機會獲得碎銀、金子、金元寶、槍兵、朴刀兵、飛刀兵、弓兵、騎兵、輕騎兵轉職令等寶物，數量有限隨機附贈。

注意事項：

1. 請於2005年9月30日前開卡使用並同時兌換虛擬寶物，逾期無效
2. 請到官方網站完成開卡動作後，進入遊戲尋找贈品商人對話，即可領取虛擬寶物
3. 本攻略所附贈之150點點數限新手開卡使用，此點數不得轉讓，請注意。
4. 此次附贈之虛擬寶物領取僅限於與此攻略本所附之開卡點數150點同時啓用之序號領取方可使用。
5. 「攻略本福袋」隨機附贈寶物：碎銀、金子、金元寶、槍兵、朴刀兵、飛刀兵、弓兵、騎兵、輕騎兵轉職令等以上是以隨機機率方式贈送，數量有限！






■攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司 ■攻略本授權公司 遊戲新幹線 宇峻奧汀

■請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www.free-card.com.tw選購

◎撰稿作家：Bishop　◎製作公司：Sierra Entertainment　◎代理公司：斐凡迪環球/利迪娜　◎遊戲類型：即時戰略(RTS)

◎建議售價：NT$ 1290　◎基本配備：P-4 1.5 GHz 或AMD Athlon同等級的CPU、記憶體：256MB、硬碟容量：1.5GB以上未壓縮硬碟空間、光碟機：4倍速CD-ROM光碟機、支援DirectX 9c 的 64 MB AGP 顯示卡、DirectX 9.0c以上、DirectX 9.0c相容音效卡



# 世紀爭霸II

這個月也是很忙的一個月，除了工作之外，還要趕稿、報稅，家裡又養了小貓，在諸多雜事之下還是要努力把遊戲評論寫出來實在是一件很辛苦的事情(每個喜歡拖搞的作家都喜歡用的理由)，要是能夠多點時間的應該會更好，可惜每個人每天就只有二十四個小時。不會更多也不會更少，不過就算每天多給個一小時，應該還是逃不了拖稿的命運。(拖稿成性)



## 超大型即時戰略遊戲

隨著每個遊戲強調的要素不同，其所呈現出來的感覺也會完全不同，《世紀爭霸》本身就是一個很好的例子，整個遊戲充滿著戰略遊戲般的要素，再加上即時戰略遊戲的緊湊感，讓遊戲呈現出異於其他遊戲的體驗；這次《世界爭霸II》給予人的感覺更傾向戰略遊戲，無論是在資源的取得上、利用上，還是佔領區域成為自己的籌碼，或是建築物的配置與擺設上都需要經過計算。雖然不是說不這樣就無法戰勝敵人，但要是不謹慎的話很有可能會影響到將來的發展或是戰局，這個影響大多不是立即的，可能是漸進式或是間接的，而這些問題都存在於各個戰略性質的遊戲裡，不過以一個即時戰略遊戲來講，要是過程太冗長這些問題都可能被忽略甚至在沒有察覺的情況下輸掉了一場遊戲。而《世紀爭霸》就是一個不折不扣的超大型即時戰略遊戲，具備了即時戰略的速度感與戰略遊戲的複雜度。





■一旦科技提升到一定程度之後就可以很輕易的獲得大量的優勢。



■偵察飛船可以快速的偵察對方，瞭解對方動向，並且不受地形限制。



■遊戲到了後期還能建造航空母艦這類型超大型的戰艦。







# 冗長的遊戲流程

在遊戲裡頭，一共有十四個民族與十五個時代，雖然在每個種族上都有其特色與不同之處，但是大致上還是與《世紀爭霸》系列作有著相當類似的感覺。在一個遊戲裡面放置這麼多可供遊玩的選擇的確是一件不錯的事情，但如果把這個問題擺到即時戰略上，那可能不是個好主意，在《世界爭霸II》裡的遊戲流程在預設上並不快，加上其龐大的地圖，系統介面、部隊特性，以及資源利用，真的不是可以快速上手的遊戲，相較於受歡迎的《魔獸爭霸》系列是完全不同的類型。遊戲裡面提供了最多十五個時代可供升級，而每一個時代的升級至少必須要研發六種不同的當代科技才能夠晉級到下一個時代，而研究這些科技除了必要建築之外，還需要科技點數，這些科技點數則是需要靠不同的建築物來進行生產。在設計上雖然是很有創意的，但是實際上並不是這麼方便，玩家除了升級，製造部隊之外，還得要兼顧自己資源的分配，其複雜程度已經逼近戰略遊戲的程度，而非一般即時戰略遊戲可以比擬，而這些過程並不見得會為遊戲提供更多的樂趣，當然這些部分的確為遊戲提供了許多真實性，但是這麼做對於大多數的玩家而言並不是一項便利的設計，只會讓人感覺更不友善，在《世紀爭霸》裡如果想要到達得心應手的程度，首先玩家可能必須要花上不少時間來研究每一個時代的兵種以及科技發展，這些問題加起來真的讓這個遊戲一點都不簡單。從頭到尾一共有十五個時代，而每個時代依照軍事、經濟、帝國主義共劃分出十二種科技，全部共有一百八十種科技研發，如果對於這些科技沒有一個通盤的瞭解，那是不可能隨心所欲的進行這款遊戲的。相對於《魔獸》系列的快節奏，與簡易的操作方式，《世紀爭霸》走的路線是龐大的帝國，複雜的流程，與緩慢的節奏。雖然製作小組設計了十五個時代，讓玩家能夠體驗到時代變遷上的差異與各種文明力量的差別，不過這麼龐大的遊戲是很難讓人馬上體會到遊戲本身的樂趣的。



■遊戲到了後期還有超科技的機甲可以生產。

# 拖累效能的可怕天氣特效

《世紀爭霸二》的遊戲畫面並不會特別突出，其水準與一代相比也相去不遠，在音效的部分也只能說還好，除了幾個民族裡的音樂風格比較動人外，人物語音與大多數的配樂上都顯得相當貧乏，讓人興趣缺缺。不過其天氣特效可以說是相當的特殊的一個部分，這個天氣特效會適時的改變遊戲環境，讓玩家感覺到季節上以及天氣的變化，雖然這些氣候變化並不會影響實際遊戲中的參數或是狀態，只是用來增添遊戲氣氛的一項設計，以創意面而言相當不錯，但是這個設計並不全然是好的，尤其是在沙漠地形時，如果遇上沙漠風暴時，整個遊戲的能見度會大幅下降，這個設計對單位不會造成困擾，但是反倒對玩家是個大問題，這些特效在消耗效能上也是相當可觀的，即使是目前頂級的顯示卡遇到這些特效也無法倖免於難，堪稱為顯示卡殺手，這個創意雖好，但是太過於強調的結果反倒影響到遊戲效能，以及玩家遊玩時的感覺，實在是相當可惜的一件事。



■城塞可以有效抵禦敵人進攻，建造費用低廉，不過會佔掉不少空間，因此配置時要考慮清楚。



■每種建築物在同一個區域都有一定的數目限制，因此有機會的話要多佔領領地。

官方網址：http://www.leadinia.com/pc/ee2/ee2_gameoverview.htm

## 狡詐的電腦AI

遊戲中電腦AI可以說是相當狡猾的，建築上總是相當井然有序，感覺就像按著已經規劃好的建築圖下去進行建造般。而進攻上，電腦AI總是會由你防禦最弱的地方進行攻擊，試圖由這些漏洞來突破整個局勢。這個情況即使是在簡單的電腦也有相同的表現，製作人員顯然在這方面下了不少功夫，企圖讓玩家們享受到充分的挫折，這些電腦AI除了專挑漏洞之外也不笨，如果玩家接二連三的在同樣的地點擋下電腦的攻擊，在經過幾次失敗後電腦會選擇由不同的地點進行攻擊，並非單純的由同一地點進行攻擊，就這方面來看電腦AI的確是相當優秀的，不過我想並非所有玩家都喜歡與這種狡猾的電腦AI對戰，享受失敗的挫敗感，再加上複雜的遊戲內容，相信許多玩家在享受到遊戲樂趣之前便已經被這些障礙所擊倒了。再者，遊戲裡各單位間的路徑搜尋並不是相當聰明，往往當玩家下達命令之後，這些單位會在原地移動一下才進行編隊，這樣情況尤其容易出現在多種不同部隊混和進行編隊時。

## 繁雜的資源與配置

在即時戰略裡頭，並不是資源越多就一定變化愈多或是更好玩，這點可以由《魔獸爭霸三》得到完美的例證，在《魔獸爭霸》中只有金礦與木材兩種資源需要不斷開採，而單位本身則需要耗費食物，食物可以由自己的農舍或房屋所提供，只要農舍或房屋充足就可以維持單位存在。在《世紀爭霸》中運用的資源種類繁多多達九種，其中最底下兩種資源則是會隨著時代的變化與科技開發不同而相對的產生變化，會隨著時代的變化而被取代，所以每當提升到一個新的時代時，就要注意手上是否有多餘的資源，在升級前盡量把用不著的資源在市場裡變賣掉。這些資源的管理以及需要玩家去注意的細節部分與人員分配會隨著資源數目而增加，雖然遊戲裡新增了人員管理員這個新系統，讓玩家知道目前各種資源開採的情況以及開採人數，還有目前沒有事做的空閒人手，讓玩家在農民與資源的管理上能夠快速的瞭解情況與分配資源，但是這樣做還是免除不了遊戲資源過多的事實，雖然在第二時期就可以建造市場購買缺乏的資源，不過這樣做只能應急，真的需要大量的資源時還是要靠玩家不斷的累積資源才能免於匱乏。到了遊戲後期會需要使用到一些特殊的資源，像是鈾或是石油等原料，這些原料都無法由自然界直接取得，必須倚賴特殊建築物來進行開採，雖然看起來並不是什麼大不了的事，但是筆者倒是在資源採集上遇到一個令人吐血的狀況，由於取得新資源需要蓋新的設施，因此也需要尋匿新的地點，但是所有所有地點都不符合建築條件，在考慮許久之後決定摧毀之前蓋下的建築物，沒想到還是出現同樣的訊息，不能造新的建築物…這樣的設計真是令人匪夷所思，難到真的要去市場大量買進嗎？真的是太囧(囧rz)了。


■航空母艦並不會自動產生小飛機，因此要建造機場為航空母艦補充小飛機。


■偵當正上方的記號發光時(隨著時代不同，數字也會不同)，就有資格可以晉級到下一個時代。


■建造建築物時要先預留空間，以利未來發展。



畫面與前做相比並沒有太大的進度，在人物動作的小動畫上也略顯僵硬，特效上用掉太多資源，容易造成系統遲緩。

**畫面指數 7**



雖然加強了單位控管用的人員管理系統與快速調遣部隊的書籤系統，但由於整體過於龐大，所以在操作上並沒有多大的改善。

**操控指數 7**



除了某些民族的音樂比較突出之外，其他配樂水準平平，在人物語音上只有一種語音，相當單調與缺乏變化性。

**音效指數 7**



雖然擁有豐富的歷史背景考究與龐大的遊戲內容，但是卻無法對遊戲性做出相對的提升。

**內容指數 7**

**平均指數 7**

內容雖然豐富，但卻讓人有太過飽和的感覺，在各方面過度強調的結果，反倒讓遊戲的可玩性下降。

# 世紀爭霸之模擬城市

在大多數的即時戰略裡建築物都沒有特殊的限制，除了《終極動員令》或者是《星海爭霸》裡的神族與《魔獸爭霸》裡的不死族等等必須要將建築物建在特定的區域或者是相鄰的建築物旁，不過這些限制都還什麼大不了的，但是在《世紀爭霸》中建築物通常除了有其資源上的限制之外，還會有一個建築限制，不能太靠近特定建築物，或者是海邊，或其他特殊條件，在這樣的限制上玩家並不能夠隨意的建築自己的建築物，必須要有所規劃，安排建築物的位置以及數量，這對遊戲而言又是另外一項不方便的地方，常常一大片多出來的空地，但是都沒有辦法蓋建築物，當然倉庫、兵營或是防禦性建築則比較沒有這些限制，但是光是這些問題就夠令人頭痛了，以往的遊戲大多不會強迫玩家必須要如何去安排其建築物位置，但是《世紀爭霸》卻嚴格的要求玩家必須要遵守這條規則，真的是令人大感失望的一項設計。搞到打一個即時戰略也像是在玩《模擬城市》。雖然在任何即時戰略遊戲裡面經過一段時間的演練後，許多即時戰略高手在遊戲中建造建築物會依照一定的建築理論來建造自己的區域，就像把防禦力或是HP比較多的建築物擺在外側，而具有攻擊性或是重要性的建築物則是放置在其後方，用來保護這個重要的建築；或是建築時會以同心圓的方式來進行建築，讓防禦圈能夠順利往外擴張，以達到攻防一體的效果；或是將自己的區域倚著特殊地形而建造，以天然地形為屏障有效阻擋敵人的侵入；然而，雖然結果都是經過高度計算後而得到的建築外型與結果。但是在選擇性上面卻截然不同，真正好的設計應該能夠包容更多使用者個習慣才是最好的，而非強迫玩家一定要朝向某個特定的方向去做。或是限制玩家的作為，這樣的作法反倒是讓遊戲本身變得更不人性與僵硬。



■大軍壓境。

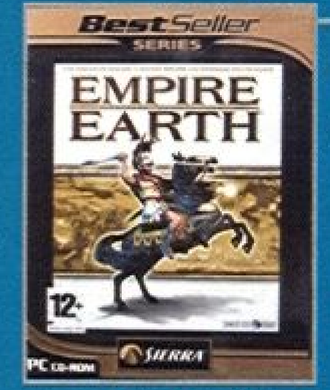
# 結論

《世紀爭霸》可以說將即時戰略帶向另外一個不同的方向，相對於為人所熟知的《魔獸爭霸》系列，在遊戲裡的設定以真實性和歷史為訴求，並且塑造出一個跨世代的人類文明發展史，在規模上與其他即時戰略遊戲相較都要來得大上許多，最大人數甚至可以到達八百人；由石器時代拿著鐵鎚的人類到未來開著機甲的戰鬥部隊，都將是遊戲裡頭可以遊玩的單位。在劇情模式裡，甚至以曾經發生在歷史上各民族的故事為主，這樣的設計將即時戰略帶向不同的方向，吸引不同的族群的愛好玩家。雖然製作小組在整體上面花了相當多的精神在各方面進行調整與加強，其中也不乏好用的新系統，比如人員管理系統或是書籤系統，可以讓玩家迅速瞭解到目前的狀況，並且處理當前重要的問題，這些努力都試圖讓遊戲看起來盡善盡美，但是實際上還是讓人感覺太過於龐大與飽和，讓遊戲並不是相當容易上手，與目前最受歡迎的即時戰略遊戲相較之下仍有一定的差距在，而這個走向的即時戰略將來的發展會如何，這個答案可能不是短時間內能看出來的，只能靠玩家們的選擇來決定到底是哪一種類型比較受歡迎。

## 上手指南

1. 遊戲一開始可以先和簡單的電腦進行對戰，或是藉由電腦的教學步驟來熟悉遊戲。
2. 在一開始可以先預留一些空間，以利之後某些特殊建築建造需要。
3. 主要基本資源可以集中多一點人下去進行採集，而最底下兩種次要資源則視發展狀況而定。
4. 升級條件為提升六個以上的當代科技，當玩家滿足條件並且擁有足夠的科技點數時，可以按下中央的按鈕進行升級。
5. 擁有斥侯時記得常派出去偵察，在尋找資源以及偵察敵情都很方便。

## 相似遊戲推薦




**世紀爭霸**

《世紀爭霸》系列作的第一作，同樣擁有龐大的內容與人類演進史，喜好歷史與大規模戰略遊戲類型的玩家可以嘗試。

**魔獸爭霸三：寒冰霸權**




《魔獸爭霸》與《世紀爭霸》雖然同為即時戰略遊戲，但是卻是完全不同的遊戲方式，在《魔獸爭霸》裡玩家可以由四種完全不同的種族中任意選擇一個種族與對手進行一場快速的對決。由於《魔獸爭霸》強調的是小部隊戰術應用還有與英雄的搭配，與《世紀爭霸》是迥然不同的遊戲方式。

◎撰稿作家：NowShow ◎製作公司：Irrational Games ◎代理公司：利迪娜
◎遊戲類型：第一人稱射擊(FPS) ◎建議售價：NT$ 1,100
◎基本配備：Win 2000/XP、CPU 1.2GMHz、256MB RAM、32MB記憶體之顯示卡、2GB硬碟空間





# 迅雷先鋒 4

床頭音響放著輕柔的爵士樂聲，你還在耳酣夢熟，突然，手機聲響把你從夢中抽離。夜色漆黑，在你駕車來到現場時，已經在車上聽取了一場簡報：一名瘋狂的歹徒，挾持了加油站旁的便利超商，手中握有鋒利的水果刀刃，和一名可憐的便利商店店員。透過纜線攝影機的觀察，你發現歹徒身上濕淋，一旁店員受無辜牽連，早已臉色蒼白。這時，員警才道出，原來在你抵達現場前幾分鐘，歹徒早已不耐與警方僵持，以罐裝汽油往頭頂澆淋，揚言引火自焚。警方掩蓋實情時有所聞，但面對當前窘境，你必需在隊友與人質安全當中，快速擬定決策。

官方網址：http://www.swat4.com/

## SWAT是從真人演出開始

《SWAT》特殊武器戰術部隊，專門應付一般警察無法面對的僵持狀況，對於殲滅歹徒、解救人質、反恐行動，有相當快速精良的效率，因此，是每個國家警察的重要編制。《SWAT》不但在警隊內倍受重視，同時也是鎂光燈追逐的焦點，與匪徒攻防過程，時而登上新聞畫面、報紙頭條，早已屢見不鮮。娛樂媒體自是不會放過這群貼近民眾的特殊部隊，電影裡一遇上警匪槍戰，就非得搬出《SWAT》部隊進行突襲不可，震撼敏捷行動，搭配俐落身手，為視覺上帶來很大的享受。而在遊戲界，以《SWAT》為主題製作遊戲的，應屬SIERRA公司96年的《警察故事5 Police Quest 5: SWAT》，這同時也是公認的《SWAT》首款作品。當時的遊戲界，蔓延著一股真人演出，大容量光碟的風潮，包括著名的《第七訪客》、《11小時》、《狩魔獵人2：心魔》都使用了相同的技術，《警察故事》系列也以此稱道翼立。筆者還依稀記得，當時有一關是必須應付一位瘋狂的老太婆，玩家得擬定策略，並試圖與她溝通周旋，雖然在《SWAT4》中也有同樣的情境，不過，那時候遊戲的冒險成分遠遠超過動作。



▶▶▶開頭動畫演譯了攻堅的精彩行動。



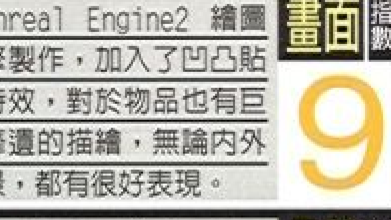
▶▶▶警方和媒體會在外守候玩家的一舉一動。




## SWAT4推出讓人跌破眼鏡

《SWAT2》在98年推出，改以即時戰略的操作模式，充分展現出《SWAT》的裝備應用，與敵我對峙的攻防快感，雖然整體在評價上不高，但仍是醍醐味十足的一款遊戲。到了2000年，大部份遊戲，幾乎都以第一人稱的模式呈現，《SWAT3》當然也不可免俗的找到了該系列最貼近真實的表現模式，並且將《Police Quest》這個主標題拿掉，正式以《SWAT》取而代之。然而，《SWAT3》的複雜操作，卻讓不少玩家在開戰前就望之卻步，過度擬真的特性，反而是減弱遊戲性的致命傷。《SWAT3》銷量並不理想，很多人都認為《SWAT》不會再有續作誕生，而在開發權幾經易主後，來到了Irrational Games的手上，並且在2005年的春季，為玩家帶來了《SWAT》的續作。





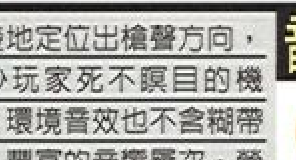
以Unreal Engine2 繪圖引擎製作，加入了凹凸貼圖特效，對於物品也有巨細靡遺的描繪，無論內外場景，都有很好表現。

**畫面指數 9**



以CQB交錯下達指令，用分割視窗觀察隊友行動，比起前作讓人詬病的複雜操作，來得好上許多，但還可以再精簡一點。

**操控指數 8**



清楚地定位出槍聲方向，減少玩家死不瞑目的機會。環境音效也不含糊帶過，豐富的音響層次，營造身臨其境的觀感。



**音效指數 9**



充足的關卡數量，詳盡的簡報鋪陳，確切的裝備考究，敵我AI的僵持對峙，還有網路連線對戰，讓挑戰無止盡延續下去。

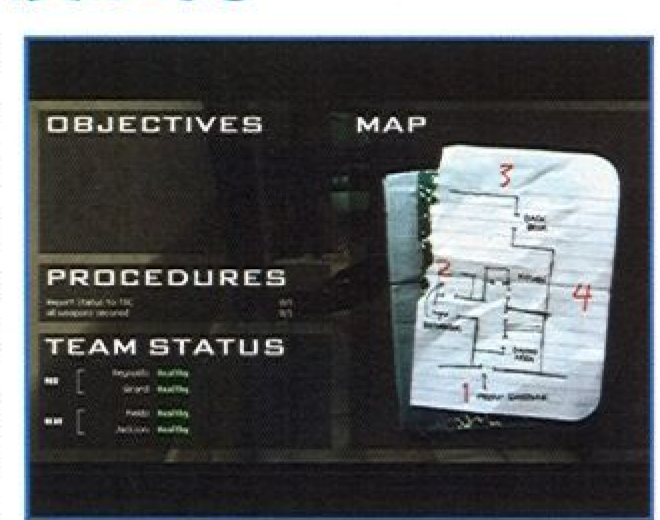
**內容指數 9**

**平均指數 9**

忠實傳遞擔任SWAT生死搏命間的快感，如果你是喜歡SWAT系列的玩家，那你一定會覺得SWAT4棒透了。

## 王牌開發引擎的背後加持

《SWAT4》盡可能的囊括了目前當紅的開發引擎，繪圖方面的Unreal Engine 2，幾乎不用贅述，以《魔域幻境2》聞名的引擎，幾乎可視為視覺瑰麗的保證，雖然已有Unreal Engine 3公佈進行接替，但持續擴充的程式模組，以及趨於穩定且需求平民化的表現，仍不減開發團隊的青睞。物理引擎採用有名的Havok，這款曾讓《江湖本色》等大作綻放異彩，更增添了《SWAT4》在真實性與臨場感上的表現。多角度攝影，多視窗呈現一直以來都存在於電影界，但沒有被廣泛採用的原因，不外乎是好萊塢的電影製作人，認為觀衆沒有辦法分神去注意到每一個視窗內的細節。然而，這樣的鐵律已被打破，70年代後出生的電玩世代，對於同時間接收多畫面訊息，有著與生俱來的輕鬆能力，而這群小傢伙，早已成為社會上的中流砥柱，不但加速了固有體制的運行，甚至在娛樂面，也迫使其在節奏步調上，加快以往許多。遊戲本身就具有多重資訊量壓縮於單一畫面的特性，這是促使電玩世代能夠多工工作的主因，不過，真正採用多視窗製作的遊戲，並不常見。




▶▶▶地圖的參考價值並不高。

## 還是免不了手忙腳亂

《SWAT4》為了一改三代中令人詬病的複雜指令，而使用了多視窗，來達到單一部隊，單一指令的效果。的確有助於讓每一個單位，能確切的運行指令，也不至於讓玩家手忙腳亂，更透過多視窗的呈現，可以清楚辨析每個單位目前狀況。雖然《SWAT4》藉此簡化操作，不過仍沒有到達平易近人的程度，或多或少是取決於《SWAT》本身設定，以及目標玩家群。一般玩家縱使通過了練習模式，也至多是熟悉基本操作，對戰略戰術的運用，遊戲提點並不多，導致玩家一開始，定會讓所有單位都湊在一塊，如此一來，《SWAT》最為著重的策略性，就大大的減半了。

## 結語

《SWAT4》幾乎把《SWAT》可能面臨的任務，都搬到電腦螢幕前，擬真程度自是不在話下，當然，遊戲對於難度的要求，也自是甚高。除了不能隨意對人質開槍外，對於歹徒，也必須確定對方有拔槍瞄準的動作才能開火，這對玩慣見人就殺的FPS遊戲的玩家來講，無疑是種折磨。但當對介面有充分了解，敵人動線摸熟，隊員指揮調度習慣後，《SWAT4》讓人著迷的風味，就會慢慢地發散出來，當然，玩家也得投資不少時間進去。《SWAT4》不同於一般FPS遊戲以殺戮為取向，也不等於《間諜遊戲》那類單人潛入題材，它著重在小隊默契、指揮調度等策略層面上，嚴格說來，是一款披著FPS外皮的戰術策略遊戲，若想體驗一下，筆者開頭所描繪出的《SWAT》生活情境，《SWAT4》將提供一個很好的選擇，但如果只是把《SWAT4》當成慢速的《絕對武力》，除了會抱怨遊戲中不能跳之外，還會對於遲緩的節奏感到不耐，因此，面對這樣的玩家，筆者建議還是直接去玩《絕對武力》，享受淋漓的快感吧！

### 上手指南

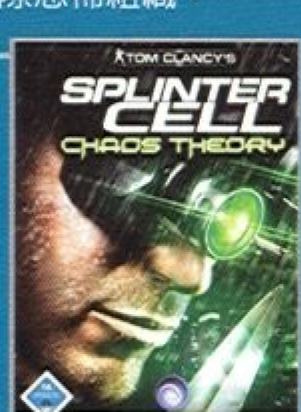
1. 面對頑固不屈的平民，最好的方法不是吼叫，而是用電擊使他們安靜。
2. 電眼攝影機是自己必須帶上的裝備。
3. 狹窄的地方，換上小手槍，更有利靈活應對。
4. 分隊下令最好是由不同入口，同時包圍一個點，而不是去個別攻堅。
5. 攻堅千萬不要跑第一，電腦死了還是可以過關，你死了一定不行。

### 相似遊戲推薦




**虹彩六號3：鷲之盾**

湯姆．克蘭西筆下的暢銷小說，改編的同名遊戲。率領《虹彩六號》小隊，對悍匪進行迅雷攻堅，同樣與《SWAT4》著重於團隊默契、指令調度，不同的是，《虹彩六號》背景跨越國籍，玩家將要面對訓練精良的國際恐怖組織。

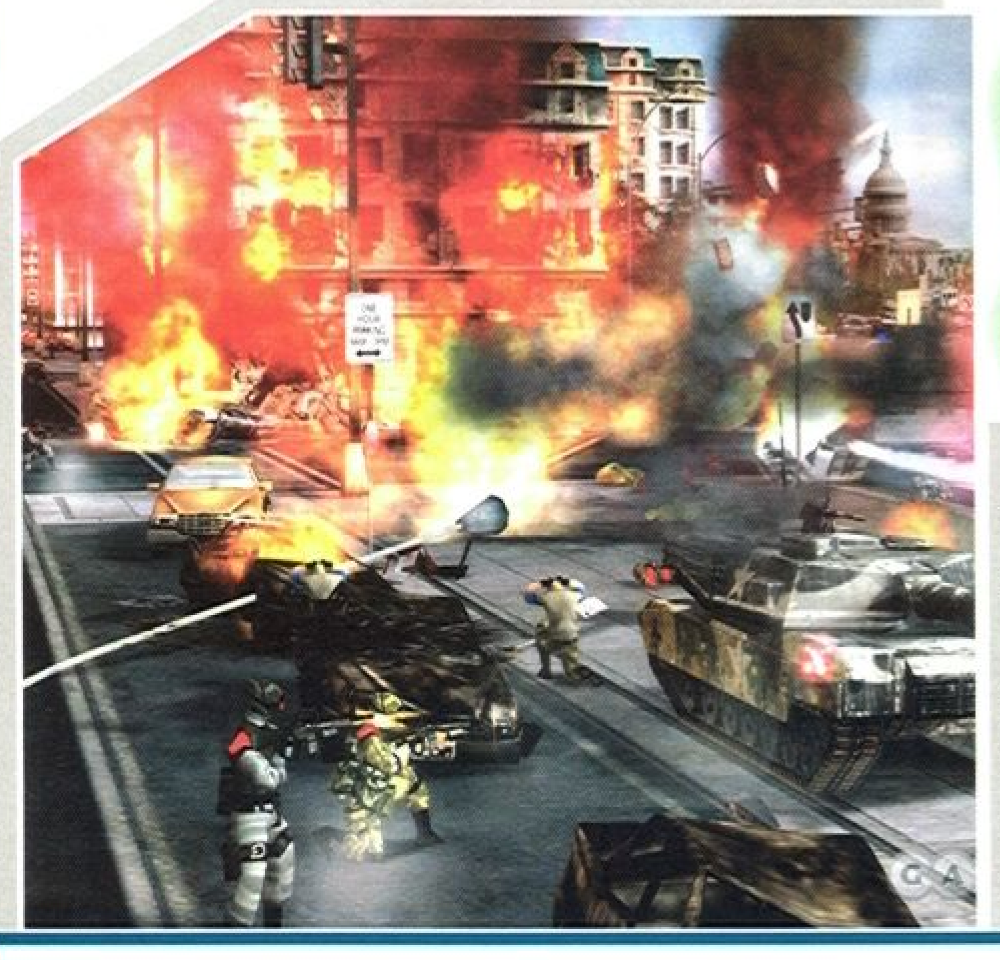



**間諜遊戲3：混沌理論**

《混沌理論》可說是結合ACT與FPS的代表之作，少了小團隊的默契搭配，增添山姆．費雪獨自潛入的表現，依舊讓人讚嘆連連，緊張感十足的敵我對峙，絲毫不容錯誤的指揮調度，雖與《SWAT4》相異的主題訴求，卻瀰漫著相似的感官氛圍。




| | | | |
|---|---|---|---|
| ◎撰稿作家：金名志 | ◎製作公司：Eugen Systems | ◎發行公司：ATARI | ◎代理公司：英寶格 |
| ◎遊戲類型：即時戰略(RTS) | ◎建議售價：NT$ 990 | | |
| ◎基本配備： P-4 1.5G以上 、記憶體：256MB 、顯示卡：64MB、硬碟空間：3GB以上、DirectX DirectX 9.0b以上 | | | |



# 火線交鋒

首先要澄清本文記載的處理器最低配備才是正確的，中文網站上P4-2.5的要求跟其他部分等級並不搭，英文原版說明書上記載的也是1.5，依照國內網友留言對《火線交鋒》配備要求過高頗有怨言來看，中文版代理商恐怕因為這個錯譯而損失了不少生意。軍事小說家Dale Brown與法國的遊戲公司Eugen Systems兩相結合，文字敘述本來就像戲劇般扣人心弦，又在藝術天分極高的遊戲商昇華出許多的視聽震撼，小說家所寫的劇情和建築師背景所繪製的遊戲畫面交織而成的作品，底下我們一起來分享。

▲官方網址：http://www.atari.com/actofwar

## 世界的末日即將到來？！

白金漢宮被炸掉啦？白宮被炸掉啦？外星人終於來解放地球了嗎？哪一部電影要又演世界末日？都不是，原來這些都是遊戲的宣傳手法。但是這畫面就是擬真到足以讓人有置身電影院的快感！不落於俗套，又隱隱契合著世界大勢！能源大亨們企圖同時起義永遠支配全世界？看看現在俄羅斯和美國，再想想台灣，還真有那麼點味道！這劇情一開始宛如當代軍事懸疑小說般展開，暗殺與恐怖攻擊蔓延全世界。在遊戲中玩家可以接觸到兩個種族，美國與猛禽特譴部隊，玩家身為猛禽的戰場指揮官，一開始當然是與美國正規軍一同作戰，使用正規武器。劇情模式進展到中期之後，開始走入科幻，電盾系統的引入，一個個步兵都成了機器戰警，因為造價過高被美國政府捨棄的YF23在遊戲裡復活？還把白宮給炸了？到底遊戲製作商是反戰還是好戰阿？真是讓人摸不著腦袋。不過遊戲的政治立場不重要，重要的還是遊戲要好玩才有生存空間！為了讓遊戲的場景能夠更接近真實的巷戰，還有那些雕樑畫棟般精美建築物的最適觀賞角度，遊戲的視角限制似乎是刻意的。否則以目前3D引擎之發達，遊戲的模型不論建築物或是單位都可以拉近至眼前也不會變形，就算是無線電或口袋都做得出來的遊戲卻不能轉動視角一定是個陰謀。大致上遊戲可以靠一指神功來控制，單位會自動依照目前情況調整，但並不是像《戰鎚》一般可以做遠近武器的切換，僅僅是會自動攻擊視野內的敵人便是。


▲YES！愛國者飛彈成功攔截。


▲一指操作也沒問題。


▲天罰的下場！


▲核戰後的天空。



這建築物怎麼這麼寫實？這爆炸場面很驚人阿！在畫面上遊戲商可以說是費盡苦心。

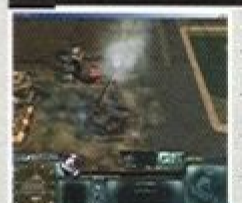
畫面指數 8.5



轉視角和快速鍵不夠靈活，在即時戰略遊戲裡時間是分秒必爭，這樣會顯得有點弱。

操控指數 8





全程語音，音效也相當具有震撼力，古典管弦樂帶則起了劇情的懸疑與戰爭的無力。

音效指數 8



本作的內容深度毫無疑問足以拿來拍電影，巧妙地把現實生活與科幻結合在一起，這個架構還很有發展性。

內容指數 8.5

平均指數 8.5

遊戲內涵比其他遊戲來得深，，確實足以吸引追求另一種刺激的玩家來加入這款遊戲。

## 完全不同型態的戰爭

AI之所以不能做得太聰明是有道理的。遊戲中的單位可以分為步兵、車輛、直昇機、建築物四種，建築物包括空軍和終極武器。兵種相剋非常嚴重，每個兵種都一定會有只要遇到就在兩秒內就報銷的剋星。建築物之所以要獨立出來是因為終極武器的發射實在太方便了，在以前的即時戰略中核彈發射非常困難，但在遊戲中，就算看不見也可以丟，聯合軍還可以一次丟三個人造衛星下來附帶伊波拉病毒，只要對方的愛國者飛彈營還沒建好，整個基地就毀了。猛禽部隊則是雷神之鎚二級狀態就會有的建築物，連防禦戰術武器必要的三級狀態都還沒達到，敵人基地可能就已經被炸得一場糊塗，筆者特別偏好猛禽特譴部隊就是這個原因，只要地圖夠大又沒有干擾，先丟個雷神之鎚下去可爽快啦。步兵能夠佔領建築物的設定也非常的強力，這也是一個支持不轉動視角的好理由，只要重型狙擊手佔領好位置，除非遇上直昇機和高級坦克，否則可以說是對車輛和人員佔盡便宜。猛禽特有的電盾系統也是超級步行機器人，可以從遠處醫療也可以隨時換裝備。猛禽的重型坦克機動模組也同樣具有變形的能力，而且猛禽是唯一能夠攜帶帶著維修車到處走的種族，續戰力和應對能力都很好。這麼說來是把猛禽捧上天了？猛禽是主角嘛！看到可愛的電盾系統，想必遊戲開發人員一定很喜歡這個設計。



▲瞄準、落下、散布病毒。

## 在每一個嶄新設定中看到巧思

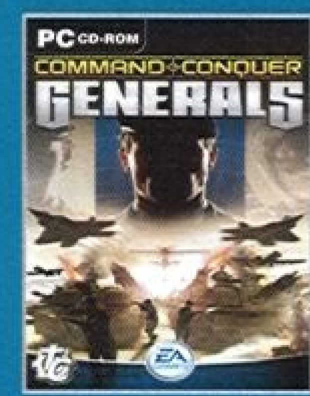
但遊戲也未必是一面倒，建築物設定裡最強的是聯合軍，也就是能源大亨組成的恐怖份子。空軍能夠同時攻擊所有單位，終極武器的數量最多，只能用炸得很爽來形容。步兵升級後可以變換裝備，因此多生產不會浪費，所以也是步兵RUSH的第一選擇。雌鹿直昇機一開始就是兩用，移動速度又快，升級之後更可三用，還可以運輸步兵，而且聯合軍需要將基地升級一次，果然是恐怖份子，偷雞摸狗的本事最多了。美國很差嗎？倒也不是，比起恐怖份子和特種部隊的靈活，正規軍的用途少多了，但是用途雖少，假如是同等數量同等用途的軍種來相比，美國卻是最強的。所以只要兵種生產得好，還是能夠擋住另外兩族的攻勢。加上艾布蘭戰車、復仇者和阿帕契的交互搭配，假如是即時戰略遊戲的熟手從美國開始一定覺得很親切，看到另外兩族的神奇戰術也不會覺得傻眼啦。只要好好得以兵種相剋來操作就萬無一失。最重要最重要的是，遊戲雖然用三台車就可以處理油田來降低資源獲得的重要性，可是油田的藏量普遍不足，遊戲一開始就應該要兩礦三礦的瘋狂採油才不會生產落後，遊戲還有步兵俘虜制度，只要摧毀建築物或是車輛都可以用步兵把敵人留下的傷患俘虜，放到醫院裡還可以賺錢喔！真不愧是是犯罪者，勒索和收保護費是油田以外另一種生財之道。總之《火線交鋒》所增加的這些新元素都使遊戲方式產生了極大的變革，只有親身參與才能明白這些小地方帶來的衝擊。



### 上手指南

1. 一個井三台車，至少維持兩井，加上醫院滿額或開第三井。
2. 猛禽需要前線指揮中心，美軍與聯合軍則需要配合電廠蓋建築物。
3. 空的井和煉油廠可以賣掉。
4. 兵種臨戰幾秒鐘就分勝負，匿蹤偵查或空照很重要。
5. 不要朝有防禦塔或防空飛彈的地方去，相剋嚴重，一定打不贏。
6. 善用佔領，可以賺錢。

### 相似遊戲推薦

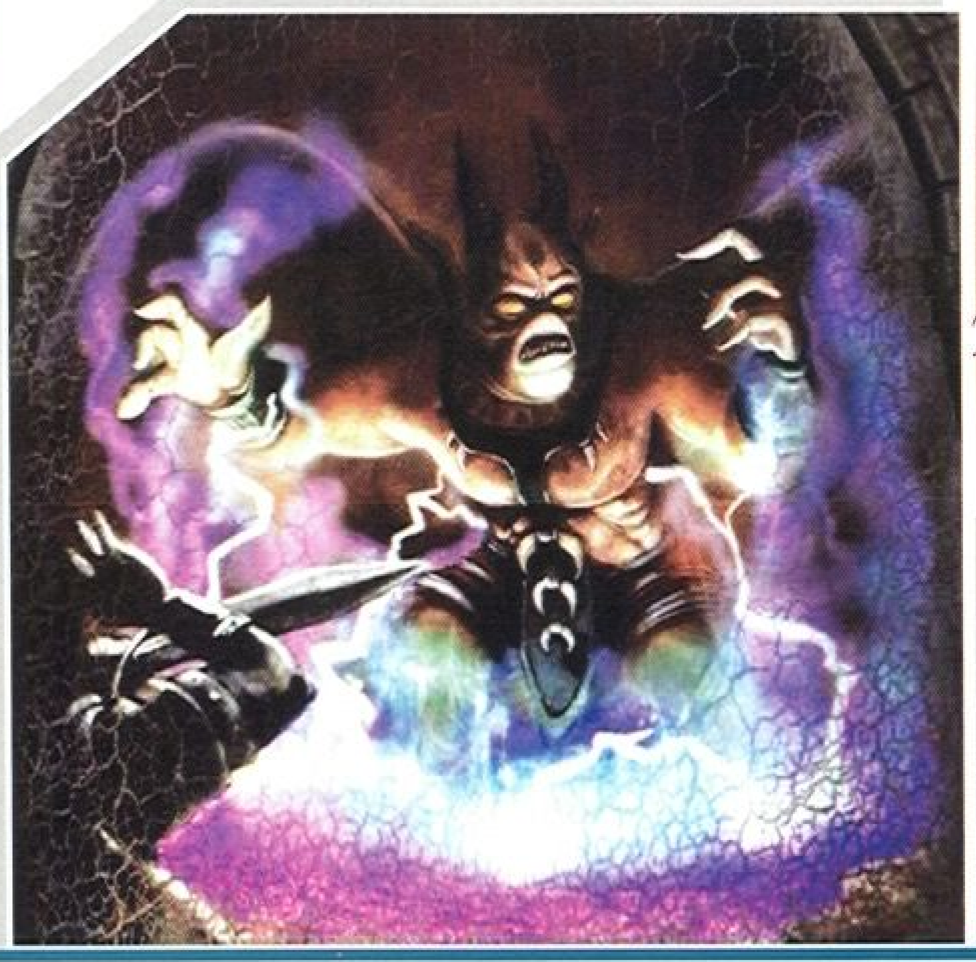



**終極動員令：將軍**
標榜現代武器的即時戰略遊戲。喜歡開出各國特有兵種來作個閱兵，在看完了美國的主力戰車、直昇機與空軍，各位可以看看別的。




**戰鎚**
作為新一代即時戰略的旗手，同樣不以資源戰分勝負而以臨戰時兵種與地形組合決定勝負戰鎚，同樣具備精細的單位模型畫面與豐富的生產組合，在遊戲破關後可以多方嘗試。

◎撰稿作家：酷枒　◎製作公司：Larian　◎代理公司：英特衛
◎遊戲類型：角色扮演（RPG）　◎建議售價：NT$ 1080
◎基本配備：PentiumIII 1G、512MB RAM、Direct X9.0以上、2GB以上硬體空間



# 神諭外傳

前作《神諭》給人的印象，好人跟壞人非常鮮明，但這次外傳中神授者跟受咒者原本勢不兩立，但因為總總因素使得神授者跟受咒者死亡騎士命運緊緊的結合在一起，創新的劇情使得原本好壞分明的遊戲變得複雜渾沌，到底這二個人如何解開這個詛咒，多重任務的選擇更是引發不同的結局，值得令大家去探索一番。

▲官方網址：http://www.divinityfrance.com/beyond/

## 以前作神諭的延續為故事背景

一開始故事設定是延續前作《神諭》的劇情，故事架構是發生前作年代的20年之後，在外傳中玩家的角色是一位神授者的信徒，結果遭受死靈法師與術士的天譴，被關在監獄中，在詛咒之下你的命運是跟一位邪惡的死亡騎士相連繫，有苦說不出之下只好跟死亡騎士一起想辦法逃出監獄，為了解開死亡騎士跟你的心連結在一起的束縛，你必須開始逃出監獄還要進入惡魔的世界摧毀惡魔山謬，以解開你跟死亡騎士的詛咒，在過程當中會遇到不一樣的人也會接到不同的任務，甚至還要時時刻刻的被死靈法師召喚，幫他尋找水晶，每一道關卡都是困難重重，這也是你和死亡騎士的宿命。



▲面對敵人大舉的進攻使用大範圍技能能有效阻擋。



▲必須幫助小惡鬼受傷的朋友。



▲第一章的惡魔塞謬爾。

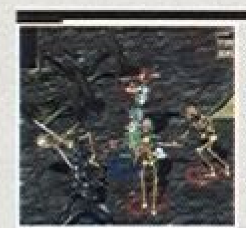
## 遊戲畫面跟內容

在此次的《神諭外傳》還是沿用上一代的3D引擎，雖然在畫面沒有特別驚豔的表現，但主要還是著重於內容劇情方面，採取多種不同任務，在此作當中對於不同世界的連結跟前作相比，更加強了關卡的互動性，玩家可以利用遊戲中不同的物品來跟各個NPC對話，承接多種任務，且每個分支任務的相關性跟延續性也使得整款遊戲的困難度提高不少，任務的不同及解決的進度都會影響遊戲的結局，每個任務都必須思考當中的相關性才有利未來解任務的要件。

在這次外傳中還提供了不同的角色，除了男性、女性角色外，更增設了兒童的角色供選擇，可惜的是角色的造型變化不大，但可以自由選擇自己要的職業跟技能，連死亡騎士的技能也可供玩家自由選擇。



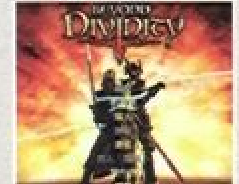
▲進入第三章的動畫圖死亡騎士身影。



遊戲畫面承襲以往3D引擎以黑色調當為背景，讓人感受黑暗勢力所帶來的壓迫氣息。

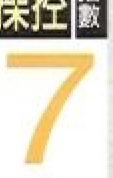
畫面指數 7.5





遊戲的介面非常簡單明瞭，操作除了幾個熱鍵必須熟記外，大致上還蠻容易上手。

操控指數 7



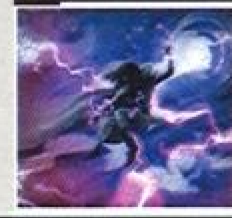
平均指數 8

遊戲多元化的任務跟劇情是喜歡深度內容的玩家，及愛動腦玩家的最佳選擇。



音效可稱一絕，針對每道關卡背景音樂也會有所不同，且每個NPC還有各個特色的語音表現。

音效指數 8



遊戲內容豐富，在遊戲中每道關卡每個任務都代表遊戲結局的走向，且環環相扣。

內容指數 9

## 任務的重要性跟延續

在《神諭外傳》中，並非只是單純的遵循主線任務而演進，有時過程中會撿到不同戰場的鑰匙，進而可以承接戰場NPC的任務。經過每個章節的不同隨著等級的升等，戰場的困難度也會增加，在第二章的火元素森林的通道戰場鑰匙位在西南洞窟中，在解完所有任務之後再前往西南洞窟時，才發現在路途中會有三道火焰的裂痕使得玩家不能夠進入，這時必須利用傳送三角錐才能進入，但在有些關卡的任務並沒有完全解開使得人物本身無法得到這物件，因此也說明選擇任務的重要性，如果選擇的任務沒解開，就會發生無法解決下一道任務的情形，也就是，若沒取得傳送三角錐就無法通過裂痕，而洞窟也無法進入，那麼戰場6的通道鑰匙就拿不到，進而影響之前在戰場1對於戰場NPC所承接的任務沒辦法達成，所以在選擇任務時就必須思考一下如何完成任務，才不會造成許多任務無法解開。

## 獨特的NPC語音設定

遊戲除了重視劇情內容外，在音樂方面頗能突顯出身歷其境的感受，可見到製作小組在音樂跟效果方面的用心製作，如：每一個章節的背景音樂會隨著事件跟任務搭配不同風格的音樂，像在戰場一時是使用詭譎的音樂令人聽到毛骨悚然，而戰場二的音樂又與戰場一不相同是採用輕鬆休閒又帶點驚悚的音樂，再搭配一群骷髏人在面前晃來晃去，也足夠令人神經緊繃了。遊戲中最特別的設計在於製作小組很認真的根據每個NPC的個性，配上不同的語音，著實突顯每個NPC的個性。不同的場景搭配不同的效果及音樂更能表達遊戲中的緊張與驚悚，也能使玩家更有動力去探索每道關卡。

## 操作性略顯不足

一款遊戲中最注重的莫過於操作的便利性，沒有易上手的操作，再好的遊戲內容都會大打折扣。本作的操作介面淺顯易懂也容易上手，但唯一感到不足之處在於團隊中玩家與死亡騎士的熱鍵不能同時使用，只能出現一個角色的熱鍵，也使得在戰鬥過程中容易手忙腳亂造成陣亡的慘況，在設計時官方似乎也發現這個缺點，於是在遊戲中加設一個熱鍵空白鍵來暫停遊戲的進行，可以在任何情況之下暫停，以利補血或者解決陷阱的任務，雖然仍有些麻煩，但大致可以接受。在畫面視角方面，雖然沒有360度視角，但在滑鼠的掌控之下可以對人物大小縮放自如，不過要是游標不小心滑到畫面的四個角，視角會隨著游標跑掉畫面就會一片漆黑。

## 結論

一款遊戲難免會有些許BUG，只要不影響遊戲之下尚可接受，《神諭外傳》其實也沒有幾個重大BUG，除了在兵營的鐵匠關卡，因為鐵匠卡在牆壁中，僅管近攻或遠攻都無動於衷，也使鐵匠的任務形同無解，還有一些怪物在地圖上會卡在石縫中不易分辨，好在利用遠攻就能輕鬆解決，這些小BUG嚴格來說實在不會影響遊戲劇情，但在完美主義作祟之下，官方在希望遊戲能得到玩家的青睞的同時，也要正視這些小BUG，才是遊戲長久之道。



▲使用法師技能風雷電可以大範圍攻擊。

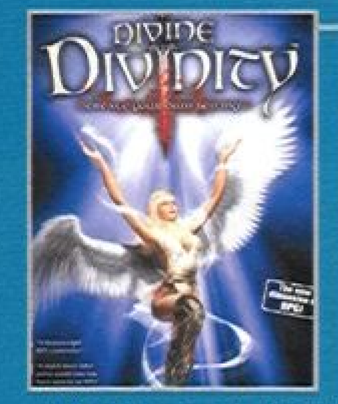


▲與不同NPC對話可以學到不同的技能。

### 上手指南

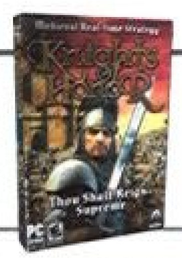
1. 使用ALT鍵可以將物品顯示以利方便撿取。
2. 在打薩滿巫師時必須先學習法師的攻擊技能，再將其設為主要技能不斷放技能就能將巫師打垮。
3. 為了避免和不必要的怪物戰鬥可以選擇和平方式C鍵。
4. 鑰匙往往藏在看不到的角落，多翻翻箱子底下也許會有收穫。

### 相似遊戲推薦



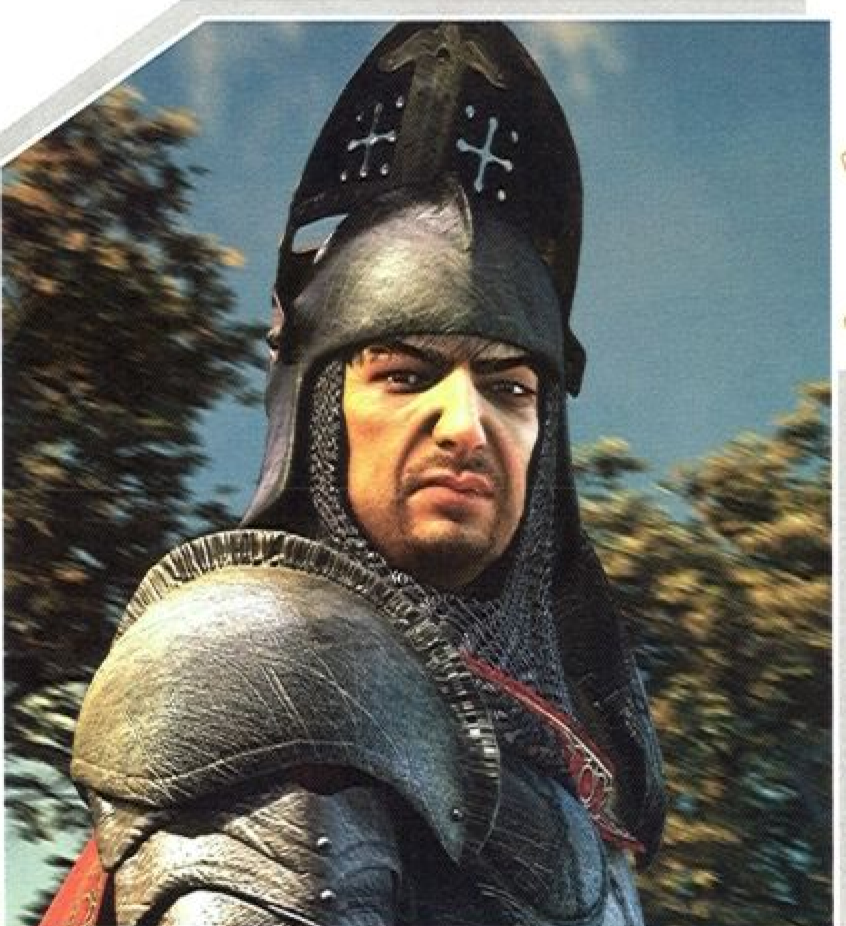

神諭

本作的前作當然是不容錯過囉！遊戲中敘述著神授者跟受咒者互相對立，遊戲仍以解決不同的任務為最大的樂趣。



◎撰稿作家：Jahve　◎製作公司：Black Sea Studios　◎代理公司：ATARI
◎遊戲類型：即時戰略(RTS)　◎建議售價：NT$ 1280
◎基本配備：Pentium III 1GHz CPU，256 MB RAM，1.2 GB硬碟空間





# 光榮武士

說到中世紀歐洲，各位讀者會想起什麼呢？此時的歐洲在西羅馬帝國滅亡之後，日耳曼人的各部族便在此落地生根，建立了許許多多小邦，政治上可說是處於極端分裂的狀態；相反的，雖然東方有以君士坦丁堡(拜占庭)為信仰中心的『東正教』；回教的勢力也從中亞、北非而逐步擴張到伊比利半島，但歐洲大多數地區仍統一於天主教的信仰下，以梵諦岡的教皇為整個信仰體系的領袖。《光榮武士》(Knights of Honor)正是一款以中世紀歐洲為背景，融合策略與即時戰略的作品，玩家在這個複雜的環境中，要想辦法帶領自己的王國邁向鼎盛，以取得『歐洲最偉大皇帝』的頭銜為目標。

▲官方網址：http://www.tw.atari.com

## 騎士為一切的根本

正如《光榮武士》的英文原名所示，『騎士』(Knight)是整個遊戲的主軸。無論是要從事內政、發動戰爭、經營商業等，都少不了他們。在遊戲中可雇用騎士，來從事將領、間諜、商人、教士、領主、建築師等六種職業。而騎士的來源除了雇用外人，當然也可以將國王或王子立為騎士，這樣做雖然可以省下一筆金錢，但如果讓他們在執行任務時死亡，那你可就頭大啦。也許製作者是為了讓玩家學習如何運用有限人力處理大小事務，所以最多只能雇用9名騎士。但由於遊戲中只有將領能進行攻防等軍事行動，如果不分派4、5個將領，尤其在版圖日益擴大後，根本難以向外攻伐及對付內部叛亂。相對的其他職位能分派的人就十分稀少、甚至一個都分不到，這樣一來設計其他職位的用意也就大打折扣。



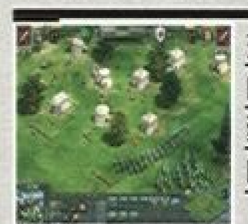
▲雖然敵方城堡很壯觀，不過遲早也將落入我手。

## 明槍易躲，暗箭難防

《光榮武士》無論在戰略或戰爭視野下，一概都以即時制進行。遊戲中有三種資源，分別是金錢、虔誠信仰及圖書。金錢的重要不用再多說。本作有『通貨膨脹』的設計，通貨膨脹會成為國庫的支出，國庫積存了越多的黃金，通貨膨脹率就會越高，所以必須要靠快速花錢及增加收入才可避免。虔誠信仰顧名思義，是來自於人民的信仰，所以從各地教堂、清真寺產生，凡是從事與宗教有關的事務都要耗費虔誠信仰。圖書可用來教導你的騎士，使其進行任務更有效率。整個遊戲大地圖被分為數十個行省，行省中又可分為城鎮和農村地區。城鎮是行省的中心，可以建造各種建築，雇用部隊。而農村地區是負責生產資源。城鎮即使沒有委派管理者也可以照常運作，不過有騎士去治理自然會得到不同的優勢。要在國家林立的歐陸上生存下來，外交是不可或缺的。遊戲中隨時都可與外國展開談判，本作提供的外交談判選項，比起同類遊戲並無特別之處，值得談談的是間諜和教士。間諜可滲透進他王國，等待敵方國王將其任命為騎士。一旦獲得任命，就可以依被認命的職位而進行不同的地下行動。如果你夠幸運，間諜輾轉成為敵國國王，那甚至還能直接併吞敵國。在這個時代中，無論是從人民生活到國家間戰爭的發生，宗教都扮演重要的角色，本作的教士也充分表現出這種廣泛的影響力。在內政上他可安撫民心、加快圖書的累積速度；另一方面當教士成為教皇及主教時，便可進一步影響相同信仰的其他國家。



▲遊戲的讀取畫面。



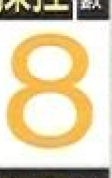
畫面看起來與兩、三年前的同類型遊戲並無差別，難道畫面不優是這類遊戲的宿命嗎？



畫面指數 6



該有的熱鍵都不少，還有貼心的『皇家圖書館』設計，進行遊戲沒煩惱。



操控指數 8



騎士的配音各有特色，背景音樂時而激昂、時而輕鬆。

音效指數 7.5



包括了管理王國的重要元素，使玩家能充分享受縱橫歐洲大陸的樂趣。

內容指數 9

平均指數 8

樸實的外表，包裝著一款不凡的遊戲，就看玩家是否願意花時間去試試它的魅力了。

## 馬虎不得的戰爭



▲我方的壯盛軍容。

無論內政、外交做得有多好，如果不擴展領土，幾乎是不可能贏得遊戲的。在《光榮武士》中，當敵我雙方軍隊相遇便開始戰爭，除非玩家選擇電腦模擬，不然就會進入戰鬥視野。遊戲共設計多達52種兵種，各有其特性及優缺點。戰鬥時部隊是以一個小隊為操控單位，除了無須收集資源外，玩法和一般即時戰略差不多，地形、士氣、陣形、兵種相剋等都會影響到勝敗機率。只有將領能率領軍隊，也只有將領才可以藉由打勝仗累積經驗值而學習多達23種的技能，所以玩家可配合常用的戰術及實際需要，培養出能應付各種情況的將領。

## 畫面效果過時，介面詳盡

《光榮武士》中描繪的歐洲大地看起來是蠻舒服的，不過整體而言遊戲畫面是有些過時了。在聽覺方面的效果算是不賴：背景音樂頗為耐聽，且遊戲中各個騎士雖然老是說著『As You Wish』或『Yes My Lord』這類相同的話，但語氣和音調卻也各不相同，這讓筆者能體會到製作時的用心。雖然本作的內容包括內政、外交、軍事等多層面，但本作的操作介面並不困難，相當直觀、有完整的滑鼠指向說明、熱鍵也十分豐富。甚至在遊戲中還有『皇家圖書館』的選項，對於遊戲內容的不解之處還可以邊玩邊查閱，十分貼心。所以即使不看說明書，玩一陣子後也可輕鬆摸清楚操作方式。

對遊戲的設計筆者有兩點意見。首先本作竟然沒有『建築排程』的設計，導致無法將想建的多數建築一口氣列入排程，而只能手動一個個點選，增加了許多麻煩。遊戲有『快速戰鬥』模式，讓不想玩策略模式的玩家可以直接體驗戰鬥，但卻只能選擇『野戰』和『攻城戰』，而且部隊還是隨機選定，不能由玩家自行挑選。這樣的設計使快速戰鬥模式的耐玩性大減，類似的地圖即使地形稍有變化，玩久了也會膩；而且玩家也不能在此模式中對自己擅長的部隊、戰術多加練習。雖然本作的重點是在戰略模式，但既然設計了快速戰鬥，那又何必做得這麼寒酸呢？

## 結語

以龐大架構作為號召的策略遊戲而言，一方面這類型遊戲通常十分擬真，可充分體驗該時代的政經等各層面；不過相伴而來的就是龐雜的介面、大量的數據；再加上往往比較不重視聲光特效，若非熟悉此道的玩家，可能在體會到樂趣之前就放棄了。《光榮武士》雖然已經盡量使本作比較平易近人，且遊戲內容的豐富及變化多端，也確實值得一玩再玩。不過也由於遊戲畫面的不起眼，可能使本作在目前市場上一片炫麗聲光的遊戲中被淹沒。此外值得一提的，這次發行商引進的是原裝英文版，所以除了印刷精美的包裝盒外，活頁全彩英文說明書、大張歐洲地圖、科技樹狀圖等也都值得收藏。請玩家務必支持正版。



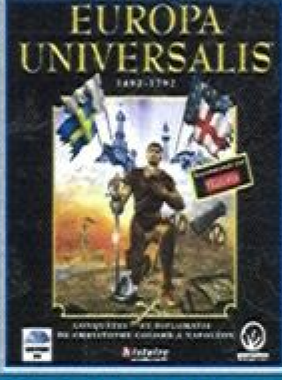

### 上手指南

❶雖然叛亂是很煩人，不過實力不強的叛軍剛好可以讓將領練經驗值，可別錯過這個好機會。

❷盡量採取速戰速決的戰法，不然人民的厭戰情緒將會導致此起彼落的叛亂。

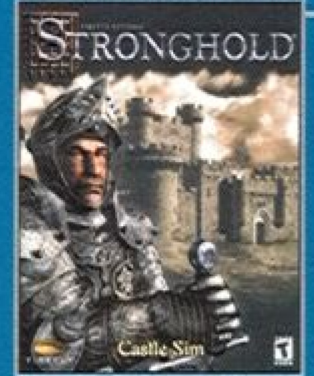
❸接戰前先用弓兵削弱敵方近戰部隊，可有效降低我方部隊傷亡。

### 相似遊戲推薦




**征服四海**

《征服四海》的時代設定比《光榮武士》略晚，在西元1492～1792年。征服四海把視野擴展到整個世界，遊戲內容同樣是內政、外交、軍事等多層面達成使本國富強的目標。策略深度及內容均足以讓有興趣的玩家沈迷在其中。不過話說回來，征服四海卻也更不重視畫面表現。



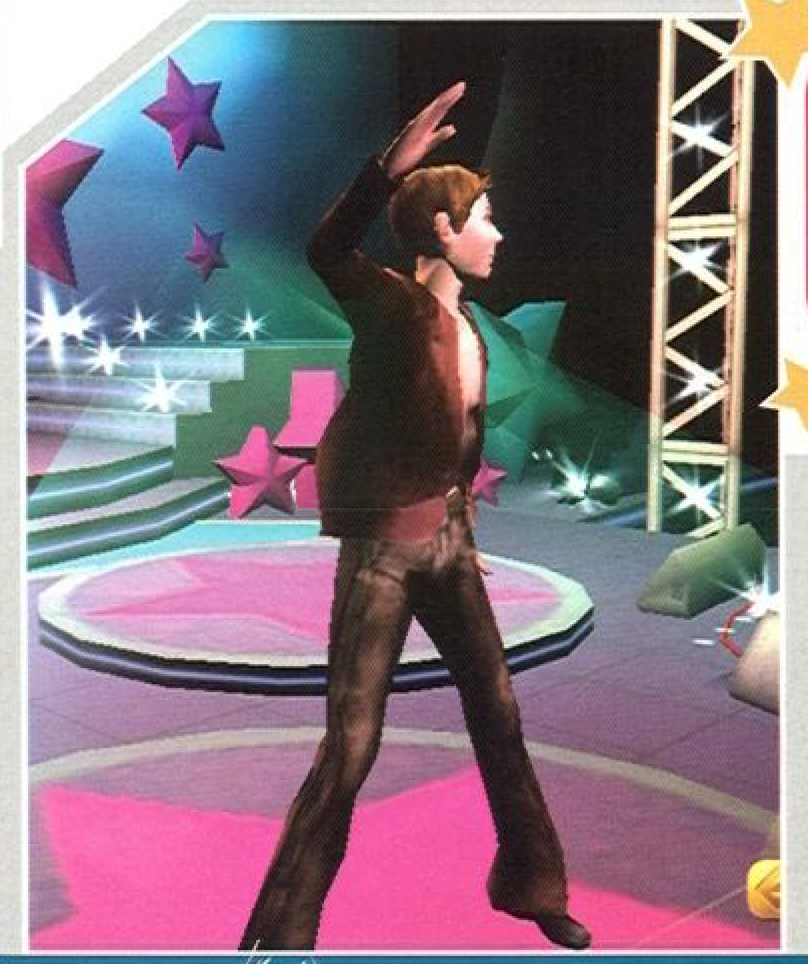

**危城之戰**

這是一款有騎士、城堡等中世紀元素的即時戰略。本作的重心擺在城堡的攻防上。此外，它比一般即時戰略更加重視經濟體系的概念，無論是要招募部隊或建築城牆，都得要從最基本的收集材料一步步做起。

◎撰稿作家：宇宙人　◎製作公司：Monte Cristo　◎代理公司：英寶格　◎遊戲類型：模擬(SLG)　◎建議售價：NT$ 790

◎基本配備：P-III 500MHz、記憶體：128 RAM、硬碟空間：1GB 剩餘空間用於儲存遊戲、4倍速光碟機、32MB 相容DirectX 9之顯示卡、DirectX(R)version 9 或更高等級





# 明星手札

有點年紀的玩家可能還記得多年前由大宇所推出的《明星志願》。玩家在這款遊戲裡扮演經紀人的角色，並以養成旗下明星為遊戲目的，藉由各種能力的培養，讓手下的明星成功踏上演藝之路，並獲得各種獎項及成就。《明星志願》是一套相當有趣的遊戲，原因除了擁有養成遊戲慣有的循序漸進特質之外，炫麗的演藝生活更是許多少男少女的美麗夢想。就在《明星志願》最新作品推出的同時，Atari也推出了《明星手札》，兩款遊戲頗有互相較勁的味道。究竟是本土的《明星志願》比較出色，還是遠來的和尚會唸經呢？這就讓我們一起來瞧瞧。

▲官方網址：http://www.tw.atari.com/

## 又一款「模擬」《模擬市民》的遊戲

撇開遊戲目標不提，《明星手札》在生活模式裡的畫面呈現與遊戲方式與《模擬市民》大同小異，就連《模擬市民》人物所獨有的含糊不清、永遠沒人能聽得懂的模擬市民語都出現在這款遊戲裡。不過不同的是遊戲裡的物件選擇性較少、雖然看得出白天夜晚的明亮差別，但遊戲裡沒有時間的概念、介面比較陽春、不能變換畫面的解析度、金錢的收入也不及《模擬市民》來得重要，因為即使在不是很富有的情況下，人物還是能進行所需要的成長，並且完成遊戲裡的需求目標。

由於主要的生活介面與《模擬市民》實在是長得太像，玩家第一印象就把這兩款遊戲拿來做比較應該是第一個本能反應，只不過《明星手札》在這方面表現得並沒有十分理想，除了畫面的解析度較差之外，遊戲裡只有舞蹈、音樂、舞台、快樂、健康五項變數需要滿足，其中快樂與健康是人物的基本需求，另外三項則為技能需求。由於變數較少的緣故，筆者在進行測試時很容易就發展出一種讓遊戲順利進行的慣性。由於音樂、舞台、健康是讓遊戲裡的劇情持續發展的關鍵，玩家因此必須在這三項技能裡達到一定的程度才行。但因為人物在技能的學習中可能會失去快樂或健康，就必須適時補足這兩項生理需求。筆者因此就針對每一個技能需求來做魔鬼訓練。比方說現在我們要把跳舞技能升級，但因為練習跳舞會減低健康指數（雖然有點不合常理…），所以玩家每跳一段時間就需要到床上休息。那我們怎麼做呢？很簡單，點一下練習跳舞的練習棒、點一下床、在點練習棒、再點床…如此一直點下去，然後你就可以到一旁去看電視或吃點心，五分鐘後回來你的人物就已經練好一項技能了。假設你的人物技能等級已經提升到一定的程度，這個時間可能就要拉長到10分鐘或20分鐘。而且由於物件也只能改變人物的兩項生理需求或三項技能需求，玩家比較沒有購買一大堆物品的動機，單純就這兩方面來看，雖然遊戲在大部分時間看起來和《模擬市民》相當類似，但遊戲性是明顯不足的。此外，由於解析度無法變換，導致整個遊戲看起來質感不高，甚至畫面很容易給人一股粗糙的印象。




人物雖然可以進行客制化，但老實說選擇性並不豐富。



畫面品質並不出色。遊戲內解析度不能改變是比較可惜的缺陷。

畫面指數 5





一支滑鼠就能掌握所有的遊戲動作，但因與同類型遊戲操作方式有些不同，玩家需要重新適應。

操控指數 6





音效的部分中規中矩，但音樂有相當出色的表現，相當符合遊戲所需要的青春活力。

音效指數 7



遊戲初期還算有趣，到中期之後，技能提升的部分由於必須花費更多的時間且獲得的回饋較有限，讓整體遊戲變得有些刁難。

內容指數 6

平均指數 6

整體遊戲步調在後期顯得太緩慢，遊戲特色不夠鮮明，玩家比較難感受到遊戲公司所希望強調的遊戲特性。

## 無法感受角色情緒，降低遊戲樂趣

由於玩家在這款遊戲裡的目的就是成為一個家喻戶曉的國際巨星，因此必須磨練各項技能，並朝著各階段的目標前進。或許是人物動作稀釋掉玩家注意力的原因，就樂趣來說，玩家在遊戲裡並沒有辦法獲得直接的情緒回饋，而是要在完成特定技能與人際關係需求後，才可以從演唱會裡獲得視覺上的回饋。這是比較間接的回饋方式，對玩家來說可能會因此而感覺不耐煩，也可能是比較不盡理想的設計方式。




遊戲裡的選項簡化到讓人有點不可思議。

## 音樂值得讚許，但所佔比例太低

就歌曲的內容來說，《明星手札》裡頭擁有相當符合年輕人胃口的歐美流行音樂，但相當可惜的是，這個部分在遊戲裡所佔的比例並沒有高到足以讓人當成遊戲裡的一個重要特色。玩家只會在演唱會舉行的話面裡聽到這些歌曲，但由於絕大多數的時間玩家都會忙於提升角色的屬性或能力，演唱會的畫面只能佔遊戲裡的很小一部份。筆者初看到演唱會畫面時，很容易聯想到在美國福斯電視台大受歡迎的電視節目「American Idol」。這個節目的目的就是讓全美國各地的觀眾來做演唱比賽，每年並且選出一位真正的美國偶像。遊戲裡歌曲很有這個節目出身的年輕偶像在得獎後所推出的專輯歌曲的味道，雖然在日後不見得會變成經典名曲，但這些歌曲往往青春洋溢，流露出年輕有活力的生命力。《明星手札》裡的歌曲也多半有著這樣的特質，只不過玩家在整個遊戲的進行過程中，聽到的機會並不會比聽到一般合成音樂的機會來得多，算是有點可惜的缺憾。




## 呈現方式可能還有改進的空間

整體來看，《明星手札》是一款頗有話題而且可能可以相當受到玩家歡迎的遊戲。當個明星經紀人，並且讓旗下明星進入五光十色的演藝圈，進而站上國際大舞台，這是一個相當吸引人的遊戲主題。但坦白說，這款遊戲對耐性不是那麼充足的玩家來說，從遊戲中期以後可能會是一個痛苦的折磨。因為在遊戲內容沒有什麼太大變化的情況下，玩家必須以與原先相比，多好幾倍的時間來培養角色的三項技能，這恐怕不是每個玩家都能耐下性子完成的試煉。此外，站在玩家的角度來看，稍嫌緩慢的遊戲步調、客制化程度不足（無法調整畫面解析度、遊戲速度）都有可能影響到這款遊戲所能受到玩家喜好的程度。



### 上手指南

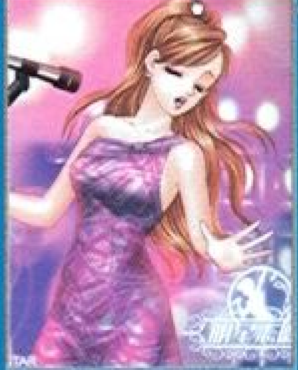
❶專心朝著各項目標邁進。由於遊戲時間不能調整，這樣將有助於縮短冗長的等待時間。

❷按下滑鼠滾輪後移動滑鼠可以改變視角。

❸物品沒有必要購買太多。

❹不需要太過擔心遊戲裡的金錢來源，系統每隔一段時間會憑空自動生出一些錢。

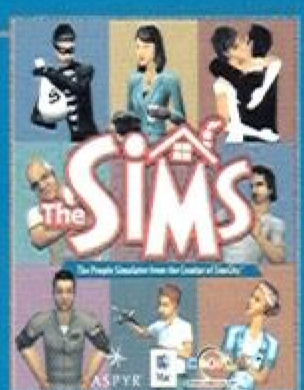
### 相似遊戲推薦



**明星志願**

融合模擬、養成、冒險與益智的養成類型遊戲，1995年發行一代，2005年五月發行第三代，由於主題、畫面、遊戲方式都相當特殊且有創意，相當受到玩家歡迎。

**模擬市民**




模擬遊戲類的經典代表作，在遊戲產業裡已經是一款金字招牌遊戲。遊戲標榜模擬人生，玩家的遊戲經驗隨著角色的發展而有所不同，是一款非常多樣且耐玩的遊戲。

◎撰稿作家：Espada ◎製作公司：Empire Interactive ◎發行公司：Atari ◎遊戲類型：競速賽車(RCG) ◎建議售價：NT$ 990

◎基本配備：P-III 1GHz 或更高等級、記憶體：256MB RAM、硬碟空間：安裝完成後，必須剩餘1.5 GB的硬碟空間。、相容於DirectX 9且有32MB 的繪圖顯示卡、相容於DirectX 9的音效卡





# 極限賽車

《極限賽車》主要是以越野賽車的方式呈現的遊戲，但增加了許多的碰撞元素。在賽道上將對手撞得東倒西歪就是一種致勝策略，除了飆車之外，更增加了極速碰碰車的快感，十分刺激。此外，車子在碰撞之後的散落零件及碰撞造成的路障，也可能是下一圈的致命關鍵。而駕駛還會從車裡飛出來，則是本作的一大賣點，看看危險駕駛是多麼可怕而刺激！

官方網址：www.flatoutgame.com

## 設備需求普通，效果不錯

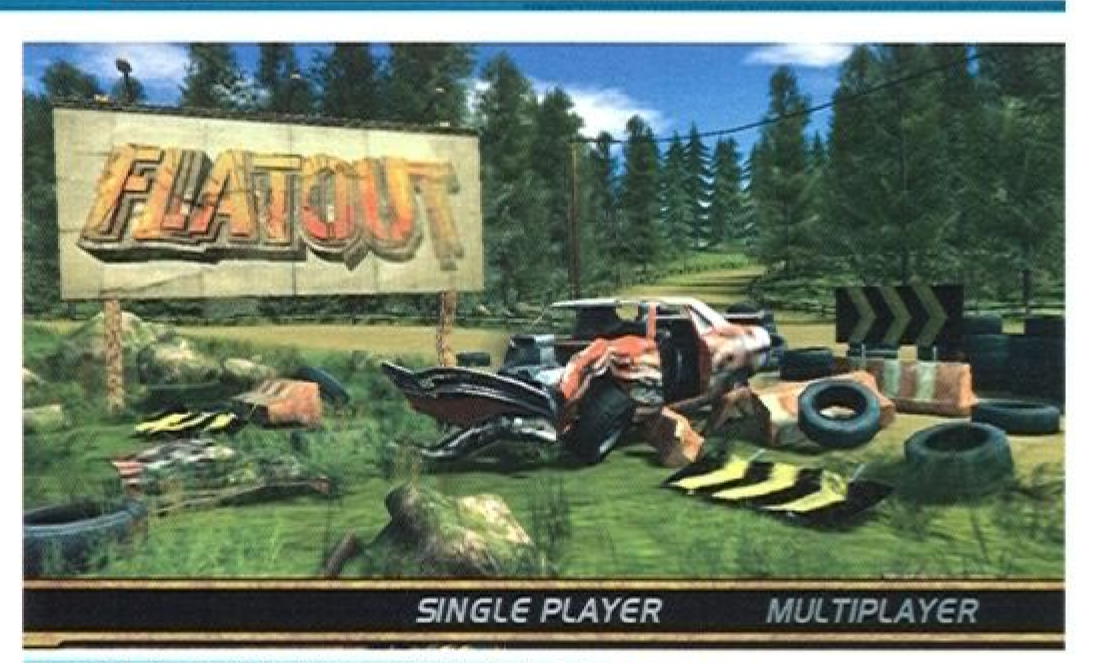
光看帳面上的硬體需求，剛好入門級玩家就可以進入遊戲。而遊戲畫面本身，雖然說跟一般WRC等專門模擬遊戲來比，稍嫌陽春許多。但是，總體上還是達到不錯的效果。首先，16輛車輛上的塗裝表現及古典造型，蠻符合誇張的Funky風格，再加上破壞模型的設計，使得車輛在撞擊後的狀態可以明顯的展現。而一般風景與道路狀況，相當良好，雖然沒有特殊的設定(如：天氣、時間)，但光影與道路呈現的現象(柏油路面的反射光、泥土路的泥濘)都十分動人。此外，碰撞爆炸的誇飾效果，也蠻能吸引人注意唷！




▶行進間燃燒的車輛！

## 錦標賽、特殊賽程

遊戲主要可以分為單人模式及多人模式，如果是兩人競賽的話，還可以選用分割畫面的方式，同時讓兩名玩家，進行決賽！而多人模式下，主要是透過網際網路的自由競賽，選定八個玩家進行捉對廝殺。如果找不到伴，單人模式也能提供玩家不錯的享受，除了快速比賽之外，一般的計時賽，錦標賽一樣都有。計時賽主要是跟玩家的紀錄挑戰，同時也適合玩家盡情試驗新跑法的比賽。錦標賽則是由七位電腦控制的跑車，與玩家一決高下。玩家可不要小看AI，往往它們會以意外的方式，造成玩家的出局。(玩碰碰車，它們不會心痛的！)而錦標賽可以開啓一些被鎖住的跑道，及零組件，致力於更多樣的跑道和零件改裝的玩家，應該不會錯過這個選項。另外，值得一提的是遊戲裡所謂的特殊賽程(Bonus)，將可提供樂趣和金錢上的雙重享受。比起一些純粹模擬拉力賽車的遊戲，這個選項更加增貼遊戲的趣味性！BONUS賽也是有分等級，最初玩家可以參加所謂「跳高」、「跳遠」的項目，只要能夠讓車子飆得越高、遠，似乎就可以獲得額外的獎勵。然而更具趣味的是，跳高、跳遠，其實是人去跳高跳遠。至於要怎麼跳，遊戲還很「貼心」的設計跳車鍵讓玩家從前擋風玻璃飛出來囉！增加了許多爆笑的感受。另外喜愛碰碰車的朋友，還有滿足碰撞快感的「摧毀性衝擊」，玩家必須在八輛車的比賽中順利擠入前三(就是最後活下來的三輛車之一)。至於喜歡公路競賽的朋友，遊戲也提供短距離八字跑道賽車，除了賽場特殊外，玩家如果跑得太快或太慢，可能會碰到從側面對撞的車輛！這些比賽所得到的金錢獎勵也不低，玩家可以此金錢來從事本遊戲所提供的微調功能，可以靠金錢直接到車商換個拉風的跑車。這些因素使得本款遊戲的內容較為多變、有趣。




▶零碎的車體頗能顯示衝撞的主題！



基礎電腦設備，就可以達到不錯的視覺效果，無論是車子的模型或是環境，值得讓玩家一同遊玩！

畫面指數 8





操作簡易，即便繁複的手排也可以透過選項修改玩家熟悉的熱鍵。

操控指數 8



基本音效普通，不過特殊音效及音樂的搭配極佳，使得玩家會產生血脈賁張的感覺，算是相當不錯的音效表現。

音效指數 8

內容多樣化，除了標準的錦標賽外，還有加分賽，增添趣味性。唯一美中不足的，車輛好像還不夠多啊！

內容指數 7

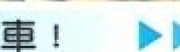
平均指數 8

本款遊戲算是一款輕鬆逗趣的越野賽車遊戲，適合休閒的玩家品嚐，不過對拉力賽車迷，這就不是最佳的選擇了。

## 增添系統的變化

在微調方面，或許就比較差強人意了。基本上只有讓零件升級的功能，一開始玩家拿到是一台全部「空白的車子」，玩家可以到微調選購改裝套件。這部分一開始高等套件是鎖死的，除非玩家先使用過比較不好的二手套件，否則玩家是不能直接套用高等套件的囉！雖然說套件數量重多，筆者發現還是引擎部份，影響較多。(跟馬力有關吧)而微調部份，反而沒有選擇懸吊柔軟度等細微調整，使得整體的變化性較少囉！至於玩家還是可以到車商，買許多不同型的車輛，基本性能也有所不同。但是這畢竟是比較花大成本的方法。



▶飛躍路障的破車！

## 許多首搖滾曲調，十分搭配主題

在音樂方面，基本上無須挑剔，本作所搭配的都是輕快的人聲曲目，除了有著搖滾式的曲風基調外，往往能夠跟極限賽車的碰撞主題搭配。搭上碰撞時的音效，感覺起來恰到好處！而駕駛被拋出車外的那一幕的慘叫，十分引人注意，而一般的背景聲音則是表現中等，無論是引擎或是碰撞碎裂的音效，都沒有那麼真實。不過值得一提的是，一些零件升級(如引擎)，不只有帳面上的性能唷！筆者蠻訝異的發現，是整個聲響都有所變化(包括起步聲)。這點應該是本款遊戲蠻特殊的聲音表達方式。



▶挑戰前的車子蓄勢待發。

## 操作介面與設定選項

操作方面，如果使用自動排檔，則本遊戲應該是再簡單不過了，控制方向鍵四個就能搞定控制。即便使用手排，玩家也可以透過選項設定的方式選擇自己習慣的按鍵。此外，遊戲還有一些選項，例如：力回饋(給方向盤的)，障礙物的影響，還有DEADZONE的設定，使得行車操控會受到一些影響喔！設定上簡明，新手玩家可以選擇全部關掉，方便適應本款遊戲。

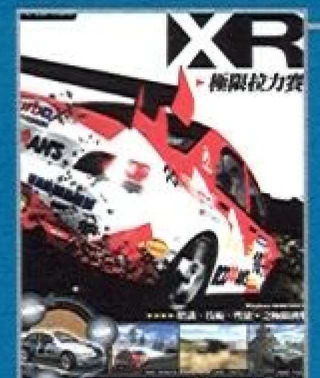


▶飛躍天空中的車子！

### 上手指南

1. 一開始進行遊戲的時候，僅可能選擇堅固點的車輛，可以進行特殊的賽程，來累積金錢，換到更好的設備出賽。
2. 在進行特殊賽程時(尤其是無限制衝撞的那關)，要特別注意自身車身的安全，才不會提前輸了比賽。
3. 盡量不要讓駕駛飛出車外，雖然駕駛飛出去的樣子很帥，可會延誤到比賽時間。
4. 可以故意製造一些路障，讓後面的來車碰到，來拉開彼此之間的距離。
5. 小心利用車身行進方向，可減少自身損害，並製造讓對方翻車或出跑道的機會。

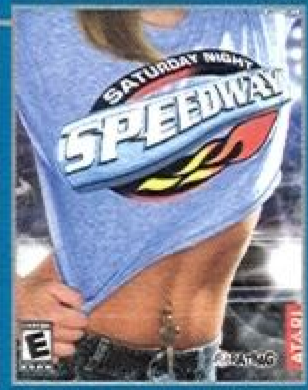
### 相似遊戲推薦



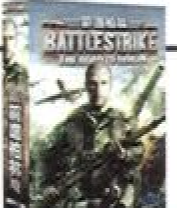

**極限拉力賽**

遊戲帶給玩家在照片真彩的風景中駕駛馬力強大的拉力賽車的真實體驗。逼真的天氣效果、綿延的山丘以及生氣勃勃的景緻都將讓遊戲畫面更加完美。

**午夜狂飆**




遊戲裡有著12種攝影視角變化，方便玩家們從任何一個充滿魄力的角度來欣賞這一場在夏夜中狂奔的浪漫盛宴。




◎撰稿作家：小小隻絨毛狗 ◎製作公司：CITY INTERAVTIVE ◎代理公司：美思捷達/昌哲 ◎遊戲類型：第一人稱射擊(FPS)
◎建議售價：NT$ 490 ◎基本配備：CPU PIII-1.2GHz以上、RAM-256MB、3.7GB以上的硬碟空間、64MB nVidia GeForce3 or ATI Radeon 8500 支援 DirectX 9 / OpenGL / Direct3D 之相容顯示卡、相容於DirectX 9c之音效卡





# 前進柏林

距離暑假只剩下不到一個月了，許多強力主打的遊戲都排隊擠在這段時間上市，因此許許多多類型的遊戲也就讓玩家們玩得頭昏眼花。還記得毛狗玩到二次世界大戰類型的FPS射擊遊戲大概是半年前的《榮譽勳章》，當時由於受到遊戲劇情的影響還特地重溫了幾片講述二次世界大戰的電影(搶救雷恩大兵、HBO諾曼地大空降)。沒想到在激情冷卻半年後的今天，又要重新點燃二次世界大戰拯救世界和平的雄雄壯志了！

官方網址：http://www.city-interactive.com/index.php?page=battlestrike

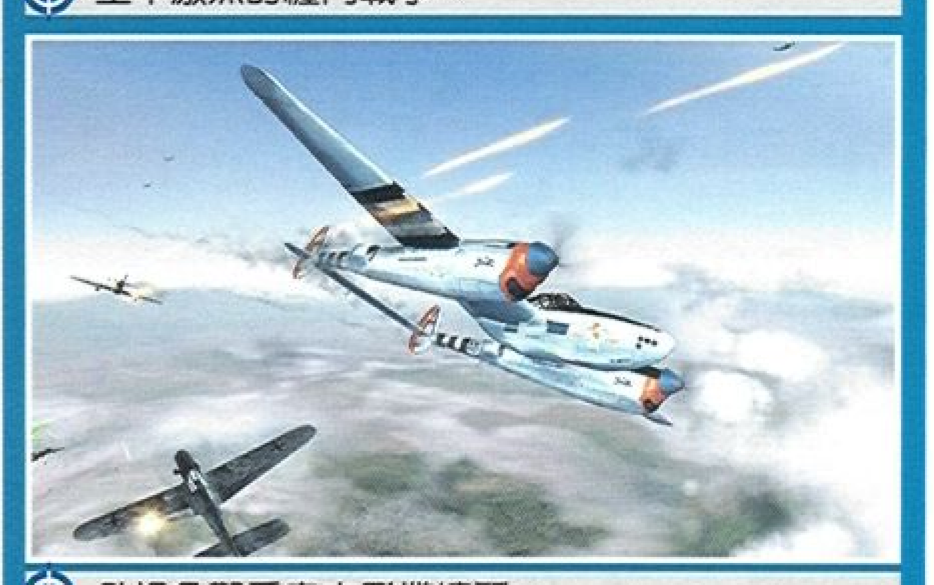
## 永無止盡的任務

二次世界大戰幾乎是所有國家們心中的痛，因為當時所付出的慘痛代價以及莫大的損失是無法言喻以及計算的，曾幾何時；利用二次世界大戰為遊戲背景的遊戲也如雨後春筍般的不斷推出，當然最成功且能讓玩家們身歷其境的莫過於FPS第一人稱射擊類型的遊戲。而這款《前進柏林》(BATTLESTRIKE：THE ROAD TO BERLIN)則是一間波蘭的遊戲公司City Interactive的代表作。他強調的是新類型的FPS遊戲方式，不同於時下FPS都是殺光敵人後，活下來贏得最後的遊戲勝利的單調結局，現在就讓我們屏息以待吧。

## 擬真的遊戲畫面

在遊戲當中，除了天時氣候等等自然因素的影響之外，背景的呈現方式根據毛狗的觀察是類似於水墨畫風(或者應該是水彩畫風)呈現的3D效果，這種畫風的好處是能夠讓整體畫面看起來柔和，就像在看古早紀錄片(當然是彩色片)的效果，而在3D圖象嵌合方面，也由於柔和效果呈現的方式，較看不出來嵌合部位的鋸齒狀；但是在光影部份的呈現則稍嫌薄弱了點，通常大概都是主要移動物體(例如：行進中的坦克、部隊等)才會擁有地面倒影，而一般建築物或者是樹木的倒影則通常較不存在或者是會謎樣的消失。而在爆破場景的處理方式，爆炸亮點以及煙霧瀰漫採用的也是類似真實效果的柔光處理方式，有古早的戰爭片感覺，當然以現在3D水紋呈現技術來說，可能還會稍嫌不夠真實了點，但是整體遊戲感覺並不會過於昏暗，某些場景仍舊擁有著高亮度的情景遊戲畫面，讓玩家們不會有愈玩心情愈沉重的感覺。而在某些場景，可能因為運用望遠鏡拉近的關係，效果呈現有如觀看電影般的真實性；因此根據毛狗推測，遊戲公司採用的遊戲畫面呈現方式應該是遠距離或是中長距離利用霧化柔和效果處理畫面，而在近距離時候則採用真實的3D視角貼圖效果，讓螢幕影像逼近真實的效果吧。


空中激烈的纏鬥戰爭。


外視角觀看空中飛機纏鬥。


機艙內的機關砲手正努力的轟落敵方飛機。

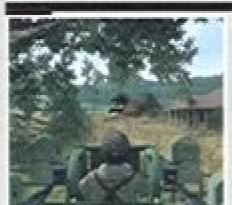

畫面風格類似有點古老漫畫畫風的3D效果，3D景象搭配為了點綴真實性的感覺搭配上的是類似點水墨畫的效果。

畫面指數 7



遊戲操控的方式搭配滑鼠鍵盤使用，容易上手，只要習慣CSCZ遊戲玩法的玩家們大致上都能夠輕鬆的融入遊戲當中。

操控指數 6


遊戲音效方面仍舊給予玩家們一種彷彿置身在二次世界大戰的真實感受，搭配重低音喇叭音箱更能夠發揮戰場的震撼效果。

音效指數 6


劇本採用二次世界大戰的世界，玩家們在不斷進行的16場任務當中負責著捍衛和平的任務，整體來說遊戲並無重大的BUG存在。

內容指數 7

平均指數 6.5

適合喜愛榮譽勳章系列的玩家群以及熱愛二次世界大戰內容的歷史玩家們。

# 奮戰的十六場戰役

遊戲當中，玩家們可以選擇的遊戲角色共計有飛行員、火炮手、狙擊手、傘兵等等，而劇本由於玩家們選擇角色的不同；所進行的遊戲方式也就更加的不同，例如：玩家們選擇的是飛行員，那麼將可以非常自由的翱翔在戰場上，隨意的射擊敵方部隊或者是敵方設施等等，來幫助友軍前進，但是相對的就是容易被敵軍發現而加以攻擊；另外須注意的一點則是你的敵方對手想當然爾絕大多數都是空中的戰鬥機群了，因此除了要攻擊地面設施之外還要應付空中纏鬥戰爭；在在都考驗的玩家的遊戲功力。如果玩家們選擇火炮手則會開著一台四門火炮車(也有單門高射炮或者是戰車可以選擇)到處趴趴走，四處攻擊敵人的重型機械；如：坦克車、吉普車、運兵車等等，進行車輛肉搏戰就是玩家們的首要任務。而如果玩家們選擇的是狙擊手或者是傘兵；則又會因為任務性質的不同而潛入敵軍陣營當中，狙擊目標或者是在飛機上運用手邊的卡賓機槍攻擊來犯的敵方戰鬥機，一直到降落地點到達的時候再進行空降攻擊。許許多多的遊戲方式，跳脫了以往固定直線的任務方式，也就是說；每場任務進行的方式是玩家們可以選擇的，今天玩家們喜歡玩飛行員或是傘兵都可以自由選擇；如此一來提高了不少遊戲的自由度，這也就是City Interactive所極力倡導的新FPS遊戲觀念，讓玩家們的遊戲空間更加的自由。而遊戲當中所進行的任務也大多是歷史上有名的戰役，運用真實戰場效果、真實武裝配備、真實任務三項元素就是為了讓玩家們投身於其中，享受真實戰鬥的樂趣。


狙擊手的任務就是偷襲！


竟然敢阻擋坦克過橋：真是螳臂檔車自不量力，看我大砲打飛你個小步兵。

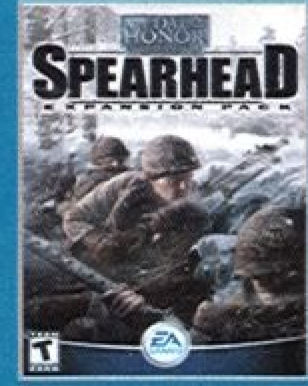
# 史詩般的配樂

遊戲背景的配樂方式，採用寧靜中輕微音樂流溢出來的方式，不過當然；當玩家們碰上激烈的戰爭時候，敵我雙方的攻擊砲火可是會蓋過背景音樂的，畢竟那個時候玩家們的腦中只有置對方於死地的念頭，誰還有閒情逸致聽音樂呢？而在音效處理方式也可以算是寫實的表現，整體來說挺能符合遊戲的感覺。根據毛狗實地測試的結果，遊戲頗能夠讓玩家們身歷其中，享受二次世界大戰的戰爭場景，在一片戰火當中殺出一條血路的感覺，何況多種遊戲的方式也增進了不少遊戲的樂趣；想進行空中纏鬥、地面上的生死戰都端看玩家們的抉擇。因此這是一款值得推薦的遊戲；讓玩家們可以在家裡就能享受到戰爭的樂趣。

## 上手指南

1. 遊戲當中的狙擊槍在某方面可以說是神武，可以空中狙擊地面坦克車的駕駛兵也可以狙擊天上開著飛機的駕駛員，只要你放大鏡看的到的都能打。
2. 畫面左下方的是載具的血量表，右下方則是玩家們的彈藥量，永遠記得別打的過火開槍玩光了彈藥；雖然遊戲中彈藥補給還算方便；但是每次都要冒著生死攸關的方式才可以拿到，所以為了長命還是建議玩家們節省彈藥些。
3. 基本上只要看到人、車、飛機都別客氣，打就是了；因為絕大多數都是敵軍啦！

## 相似遊戲推薦




**榮譽勳章：諾曼地大空降**

遊戲將背景設定在歐洲戰場的最後一年，遊戲帶領著玩家們進行最勇敢的試煉，玩家們除了要跳傘空降至敵後，進行Operation Overlord的後方挺進任務，還要阻止德國在巴爾基戰役中的猛烈反撲，最後擊敗窮途末路的德軍守衛的指揮堡壘－柏林。




**戰慄時空2**

玩家們被迫成為不怎麼受歡迎的「人類救星」，為了全世界人類的未來和平命運，將要回到黑色高地實驗室逆轉由玩家們先前所鑄下的錯誤。



◎撰稿作家：Alerzart ◎製作公司：SystemSoft ◎代理公司：光譜資訊

◎遊戲類型：戰略(RSLG) ◎建議售價：NT$ 750

◎基本配備：PII 400Hz以上，64MB記憶體，16MB以上顯示卡，500MB以上之硬碟空間





# 萬獸之王四

奇幻，這是最近相當熱門的名詞。透過各種媒體的推波助瀾，這幾年各種過去鮮為人知的作品紛紛浮上檯面。舉個最有名的範例：《魔戒》。任誰都無法否認，電影三部曲的上映，帶動了全世界對於中土世界的興趣。文學的魅力，在於透過文字將讀者拉進想像、創造想像；然而，當其成為具像化的事物後，雖然少了些想像，但仍是充滿著魅力。那麼，這跟本文《萬獸之王四》(以下簡稱萬獸)有何關係呢？簡單的說，本作就是一個充滿著西方奇幻色彩的戰略遊戲。

官方網址：http://www.ttime.com.tw/

## 戰棋型RSLG

本作是一種戰棋型RSLG的作品。顧名思義，遊戲中除了戰棋的控制外，更加入了角色成長的概念。戰場是由六角形所構築而成的空間，就像前年的《魔喚精靈三》一般，透過各種環境元素的組合來進行設計。簡單的基本介紹後，現在來談談不一樣的地方。《萬獸》的遊戲過程包含了兩個基本要素：召喚與魔法。遊戲中的魔獸各自有其發展體系、等級制度、生命點數等差異：換言之，它們是會進化的。此外，在本作中，魔法對於戰局的影響幾乎有舉足輕重的地位，其重要程度甚至有超過魔獸的傾向。單以這兩點來談，就與《魔喚精靈》系列有著本質上的不同。最大的不同在於，遊戲是以回合的方式進行的，因此各個角色只能在各自的回合中進行「魔法」、「移動」、「攻擊」等動作。讀者們眼尖的話，應該會注意到筆者在評分欄的地方提到：「類似於魔法風雲會的概念」一語。怎麼說呢？回合制的結果，使得因應對方策略或是戰術都只能在自己的回合中進行，因此預測、戰棋擺置、以及魔法的應用就是勝負的關鍵。將那種概念轉變一下，我想您應該能體會我的意思(笑)。



■被繼承的渾沌與火炎之力。



■領主－梅格席菈

## 遊戲設定

遊戲的背景是設定在西方古代劍與魔法的世界。奇幻文學中所能的奇想物種，此處都可見其蹤跡，像是龍、精靈、妖精、惡魔等生物，這些都是遊戲中的主要角色。在奇幻世界中常使用的「瑪那」的概念，在《萬獸》中就扮演著重要的元素；在「魔力」與「瑪那」間的平衡關係，「傳送門」的使用，遊戲也自用了一套方式設定。因此，對於鮮少接觸類似風格作品的讀者來說，這應該可以是個很新鮮的體驗。至於故事的背景設定，它走的是傳統「光明VS.黑暗」的路線。三位領主(召喚師)起先均各自有其獨立的戰役。獨立戰役結束後，三人則會合流與「闇」進行對抗，全篇總計有28場戰役。不過，本作是以「戰鬥」為主軸的戰棋遊戲，換言之，遊戲的劇情性並不高。主要的故事進展是以圖片加上文字的方式進行，但此外無論是領主間的互動或是個人特色，《萬獸》中是完全看不到的。那麼，遊戲的樂趣從何而來呢？最大的賣點，應該在於遊戲破台後所能獲得的成就感。即使關卡數不多，但是實際進行時的遊戲難度並不低，因此所要耗費的心神比想像中要來得多。遊戲中共設定了四種屬性，不同的屬性也有各自適合的戰鬥方式；相對地，敵我雙方不同的領主搭配也增添了些許的難度與不確定性。不過，《萬獸》主要的難度來源是由於敵我龐大的兵力差距，以及不利的地形設定，AI方面的表現反而沒有那麼兇猛。



■森林中的傳說祭壇。



整體美術風格略顯得粗獷而黑暗：但畫面構成明顯不及現今水平。



畫面指數 6



以滑鼠全程操作，但戰場畫面無法隨游標中心進行移動，略為不便。



操控指數 7.5



配合主題，音符的構成意像傾向於黑暗、軍勢、以及希望三者：然而，曲目與耐聽度的不足，仍有待加強。

音效指數 6



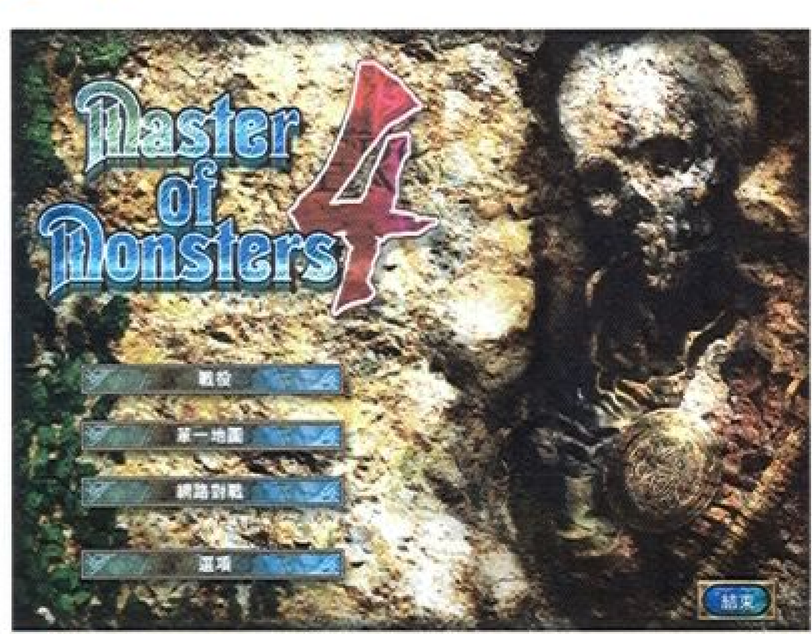
較類似魔法風雲會的概念，重視魔獸升級與魔法使用，遊戲本身仍具有相當程度的挑戰性與樂趣。

內容指數 8

平均指數 7

與魔喚精靈系列從概念、風格明顯不同的作品，需要花上一段時間才能上手，但也能從中獲得遊戲樂趣。

## 聰明呼？愚笨呼？




■地圖選擇畫面。

關於這點，與AI的風格有相當的關聯性。如前文所提，遊戲中敵我雙方差距懸殊的兵力相當高，因此敵方「人海戰術」的使用頻率相當頻繁；無可厚非，如此的突擊確實具有相當大的破壞力。然而，除此之外的戰術與魔法，似乎就很難想得到了(笑)。因此，絕大多數的情況，當敵方整批衝鋒陷陣的魔獸全都被收拾後，在後期出現「骸骨系」的召喚魔法前，電腦的領主往往幾乎只能等死。話雖如此，有些時候敵方使用魔法的時機卻恰到好處，不但頗具威脅性，甚至一瞬間逆轉局面都有可能；不過，它們卻絕大部分的時刻都在發呆。一般戰棋遊戲在作判斷的時候，除了單純地篩選判斷式之外，也能夠透過「賓果」概念尋求最適解；簡而言之，就是判斷此時的哪個動作是最有利的方式。因此，若從遊戲的設定來尋求合理的解釋，恐怕是AI設定上故意的限制。舉例來說，許多照理應該要追加攻擊或施展魔法的場合，AI卻往往僅點到為止；如此的奇特設計，可能有它的道理存在。坦白講，以筆者的感覺而言，若遊戲同時兼具優勢兵力與優秀AI，本作有嚴重摧毀玩家信心的可能性。所以說，聰明呼？愚笨呼？筆者的推論是：「它可能是個天才，卻故意裝成傻瓜」。

## 結語

「該給這款遊戲什麼評價？」，這是個令筆者很傷腦筋的問題。它的畫面與音樂確實都非常地不討喜，但這兩種要素並不能完全地反映出遊戲的特色。這款以「戰鬥」為主的戰棋遊戲，即使戰術層面不深(對手應對方式過少)，但是各種魔獸的召喚戰鬥與魔法使用，在摸索之中所能獲得的樂趣就難以令人忽略。不過，若是未嘗接觸過類似作品的讀者們，由於本作有一定程度的上手門檻，還是請先衡量一下自己的接受程度，再來考慮遊戲到底適不適合吧。



■來自冥界的骸骨之王。

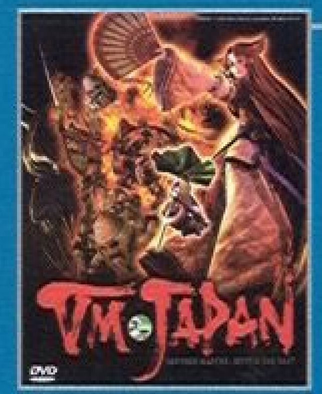


■火池地獄。

### 上手指南

❶「強化&狀態魔法」均非常重要，請準備好反制方式或是用以克敵。
❷後期請以「骸骨系」的召喚魔法為主力，以因應敵方源源不絕的攻擊。
❸「黑暗意志」為絕對必學的魔法，這同時也是破除最終關卡的關鍵。
❹魔獸進行「死靈化」後，等級將停止成長，請慎選進行的時機。
❺在與「黑龍」交手前，請先確認三位領主的魔法與魔獸是否有想學卻遺漏的。

### 相似遊戲推薦




**魔喚精靈**

VM系列最初的作品，也是西洋的奇幻風格路線。由於有「行動序」的考量，因此本質上與本作截然不同。規則簡單，但相當需要玩家的智慧與戰略手腕，是一款頗具難度的作品。




**魔喚精靈三**

前年才推出中文版的最新作，改以日本神魔為基礎設定的作品。除了加強故事模式的劇情外，整體聲光效果亦大幅提升，音樂也相當動聽，同時具有難度選擇，適合任何階層的玩家上手。



◎撰稿作家：勇者AAA ◎製作公司：TEATIME ◎代理公司：TEATIME ◎遊戲類型：AVG (18禁・男性向)
◎建議售價：￥9,240 ◎基本配備：CPU：P4-1.3G以上、記憶體：512MB以上、硬碟空間：7GB空間以上、顯示卡：DirectX9.0C以上支援，32MB RAM，800X600，Hightcolor以上、音效卡：DirectSound對應，PCM支援、光碟機：4倍速以上DVD-ROM



故事腳本：灰谷 塵　原畫作家：MA@YA
遊戲版本：JWin98/ME/2000/XP　語　音：有




# らぶデス ～Realtime Lovers～

最近新一代的儲存介面藍光碟的規格之戰越演越烈，雖然離正式出場還有一段時間但已讓人熱血沸騰，但隨著儲存量越來越大，遊戲界一些吃硬碟怪物也不斷衍生，以前了不起用個1G～2G就很嚇人了，而現在7G～8G的遊戲也開始出現，連網路上廣泛討論的《SCHOOL DAYS》都出現14G上下的使用量，真不知道藍光碟正式上場後會是怎樣的情況。

## 重新運轉的時空

這是一個被山與海包圍，在開發過度的現在還難能可貴的保有自然氣息的小城鎮－杜邑町。在這樣的小城鎮，有著一棟不算豪華的小旅社「ひめゆり荘」，如今雖然不再營業了，就這樣繼承這棟房子的主角柳瀨 祐樹，與青梅竹馬的若宮 真帆就這樣住在同一個屋簷下一起生活。原本以為能這樣一直與真帆一同過著平凡愜意的生活的主角，卻因為突然的事件而產生了變化，過去曾是ひめゆり荘房客的芹川姊妹突然又搬了回來，然後十年前偶然成為主角玩伴的香月 奈奈美也突然出現在主角的面前，如今，原本不再交集的時空慢慢地轉動了…。



奈奈美？

## 平凡中帶點驚奇



請用。



薔薇花瓣？！

遊戲初玩時，勇者直覺的認為，這類被用爛的校園故事就算再怎麼搞應該也跳脫不了一些既定的模式，一路玩下來更是深深地感覺到如當初預期的一樣，就如同大部分的校園故事一樣，雖然勇者一向很喜歡純愛的校園故事，本遊戲也是依循著勇者喜愛的模式進行著，但本遊戲卻犯了勇者不能原諒的過錯，那就是..就是...男主角根本就是披著純情外衣的變態淫魔阿～～（爆），不談這個令人傷心的地方，遊戲的故事在類型上的確不是那麼創新，但故事編排中不難看到腳本師想要為這個被用爛的題材找點新的活力，整篇故事並沒有一昧的頌揚愛情的偉大，反倒是加入了一些你我周遭可能發生的小插曲來作一些故事的潤滑，也因此讓遊戲與玩家有了更深一層的共鳴，著實讓人內心有了不太一樣的感受，再加上故事的後半段導入了一點點科幻的味道，讓原本稀鬆平常的校園戀愛故事，多了一點點不太一樣的味道，雖然不是很大的轉變，不過確實有小小的被嚇到就是，就整體故事架構而言算是不錯的調劑，用少少但出其不意的變化表現不同於別人的故事。

官方網址：http://www.teatime.ne.jp/

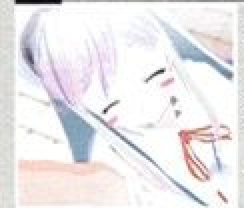

突破一般3D人物以寫實為訴求的侷限，完全日系畫風的3D。

**畫面指數 7**



操作容易上手，指令設定淺顯易懂，雖然摻雜一些不是很重要的設定。

**操控指數 6**


音樂製作上頗具水準，在曲目的安排上相當的不錯。

**音效指數 7**


雖然是個沒什麼新奇的校園故事類型，但故事安排上還是有一些小小的驚奇。

**內容指數 6**

**平均指數 6.5**

整體的製作上多少都抓到戀愛故事的精髓了，算是不錯的作品。

## 全部都在動...



在這休息一下吧！

有接觸過TEATIME公司遊戲的玩家應該對該公司3D製作方式不陌生才是，把傳統日系風格的畫風利用3D貼圖的方式來製作就是該公司的特色，比起其他公司較為接近寫實風格的3D人物造型，TEATIME可以說是比較接近一般日系動畫的人物風格，感覺上是更有立體感的2D畫面的錯覺，而除人物之外，遊戲的背景和其他物件也是利用3D模組形成，並不是利用3D繪圖將物件和背景先畫出後，再將3D人物置於其中，不同於以往過去TEATIME那種2D+3D的混合式用法，這次表現出的是更完整的3D圖形，另外這次TEATIME公司取消了所有靜態畫面的設定，更是讓人驚奇，以往在AVG類型的遊戲中，人物在對話時都是站著靜靜的不動，或是利用幾張較為動感的圖交叉互貼來呈現畫面的動態感覺，本遊戲則不然，不論是對話時的畫面還是全畫面時的圖形，人物都是在動的，猶如在看3D動畫一般，雖然可能只是幾個動作交叉互換著表現，但依據表情變化的不同卻有不同程度的效果，如果要說Overflow公司的《SCHOOL DAYS》是用2D全動畫來製作開創出新局，那麼TEATIME公司就是用3D及時貼圖動畫的模式來打破傳統3D GAME也不為過。

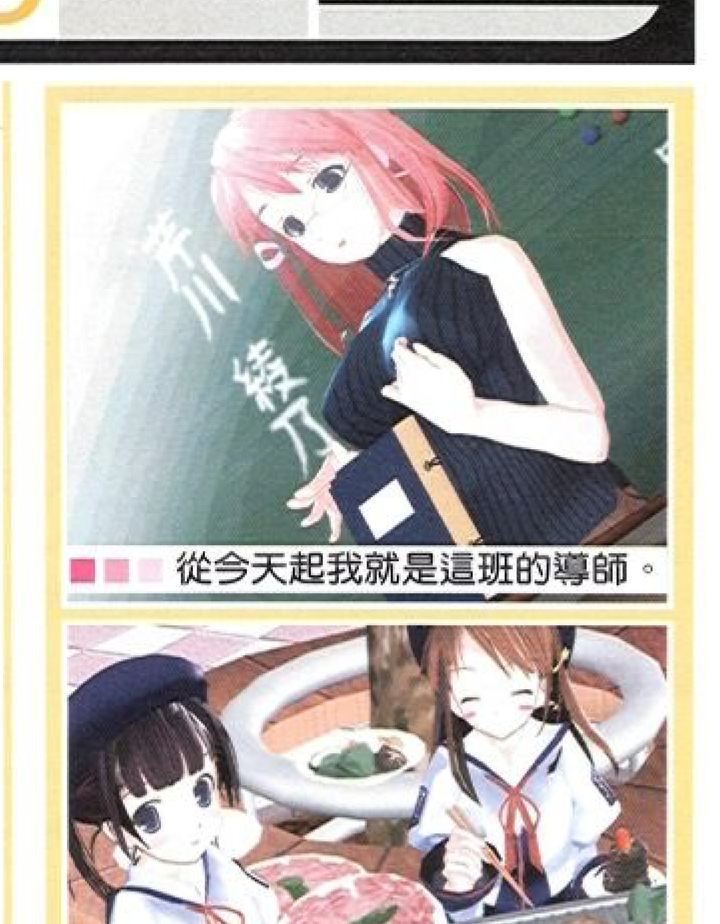
## 聊勝於無的系統與設定

本遊戲在操作上沒什麼困難之處，設定部分也做得很詳盡，可以說相當容易上手，舉凡什麼聲音啦，畫面設定都有，不過在這些正常選單中，竟然出現了不可思議的選項，○液的發射聲音設定@@||，雖然提這個沒什麼意義，但是能想到這個無聊的設定的程式設定人員才真是令人汗顏，跟某遊戲的眼鏡和某遊戲X毛還真是不相上下阿，難道這就是傳說中的惡趣味嗎？Orz...。另外一個，就是遊戲中的H場面部分，一如往常的，當男女雙方情投意合天雷地火後，很正常的都會進入這個模式，當HIGHT一定程度後上膛的子彈就會離開槍管，這也是很正常的，而本遊戲則多了在裝填彈藥時會出現要擊發位置的設定，藉由游標的移動到遊戲中"認可"的位置始可發射，只是發射位置中卻多了一些"奇特"的目標區，而這些目標區還真不是普通的奇怪，選下去主角就會進入特殊的發射模式，在看完這特殊情況之後，勇者在這裡終於確定了『這傢伙果然是個不折不扣的變態淫魔』，在這裡奉勸一下...好孩子千萬不要學阿。

## 結語


雨趕快停就好了。

本遊戲在3D成像貼圖方面的技術還算不錯，各部分連結的相當不錯，很少有看到物件"穿透"的情況發生，除了和其他3D遊戲中人物頭髮都會"插進"身體這點外都表現得很好（被大衆承認的缺失？），唯一不滿的是，相較於其他角色多變的表情，主角那101號表情真是讓人生厭阿，要嘛就不要把臉貼上去，要嘛也做點表情變換，用那個明治娃娃的表情是怎樣。


從今天起我就是這班的導師。


要來一點嗎？

沒事吧！



### 特典大賞

**周邊商品**

←遊戲通販網站的遊戲預約特典電話卡，CG＝電話卡


→由KISS社所製作的杜邑中學制服，￥29.400?.加帽子￥39.900?

◎撰稿作家：羽葉　◎製作公司：leaf　◎代理公司：leaf　◎遊戲類型：男性向18禁SRPG　◎建議售價：￥8800(未稅)

◎基本配備：OS：Jwin 98/Me/2000/XP、CPU：Pentium III 500MHz以上、記憶體：256MB以上、硬碟空間：2GB以上、顯示卡：800x600 Fullcolor以上、音效：DirectSound



■故事腳本：非公開　■原畫作家：非公開
■遊戲版本：DVD　■語　　音：有

# Tears to Tiara

ティアーズ・トゥ・ティアラ

連續兩個月選的遊戲都是扮演「魔王」的遊戲，也算是一點非刻意的巧合吧。不過兩相比較之下，雖然整體表現本作是要優於上期所介紹的《魔王と踊れ》，但是看在本作是Leaf出品又不能到達該有的水準之下分數就比《魔王と踊れ》難看…其實評遊戲久了有時候也會對分數的標準有些飄動，自己有時候都會懷疑這樣評會不會有問題，這樣給分會不會太鬆太苛之類的…看來有時候還是要心狠一點把標準拉高，才不會有「超越滿分的東西給滿分實在太可惜了」的遺憾吧…。

官方網址：http://leaf.aquaplus.co.jp/

## 又一個名不符實的魔王…

其實近年的動漫畫小說遊戲愈來愈喜歡用反派作為主角，但是以反派魔王當主角的作品其實很多都徒具其名而不具其實；魔王的要件通常應該要有的：嗜殺成性、任意而為、狂妄自大、以力量或權術掌控其他人等等，其實上期的《魔王と踊れ》中因為主角反而是個受性比較強的青年，而魔王是前世的性格，因此那種懦弱的性格就還說的過去，但是本作的大魔王アロウン實在是…除了好色這個性格夠符合魔王的條件以外，其餘的表現實在是讓人哭笑不得！堂堂魔王竟然成天跟一堆不知所謂的蠻族妖精們玩，作戰連個夜襲都沒出現過，前面說的那些魔王的條件，他幾乎一樣都沒有…甚至人物能力都不比隊中的許多角色(不過其實本作的人物成長可塑性很大，這裡說的是指完全不加以影響的自然成長狀況下)，力量不及第二主角跟礦山妖精，魔力不及參謀老爺子，實在是個讓人失望的魔王創造啊！

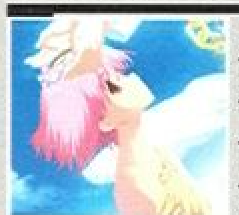


當年アロウン與妖精族王子ピィル封下的寶劍ダーンウィン，現在由ピィル的轉世アルサル讓其鋒芒重現…。

OP動畫中的オガム老爺子。站在龍族遺跡上自有威嚴。

## 有趣卻磨人的戰鬥

RPG遊戲之所以不同於AVG就是戰鬥。本作的戰鬥採即時戰略的形式，原本筆者以為大概會很複雜，得花上一段時間習慣，不過實際玩了一下之後發現其實操作上不算太複雜，但是如果要全手動控制的話會相當麻煩：點選人物之後還要點「移動」、「攻擊」等等指令之後才能下命令，而不是點了人物之後點敵方就是攻擊，點空地就是移動後待機這種一般RTS遊戲簡化後的操作介面。因為手動操控的繁複，因此遊戲中自動戰鬥的功能便相當重要，可以對總體下一個戰術方向，也可以各自給不同的行動準則，雖然因為不能確定目標所以有些時候會有人到處亂跑，但是以自動控制多名角色的移動、攻擊、使用魔法，然後在細部控制，如放必殺技、特定目標走位等部分交由自己手動就輕鬆很多。不過戰鬥本身雖然還算有趣，但是當看到後期商店裡的一堆東西動輒十萬，打一場隨機練功戰鬥頂多賺個一萬左右的時候，就會開始知道這遊戲磨人的地方了…。此外，專職回復的リアンノン跟詩人タリエシン練功的難度就比其他靠打升級的角色難上許多，尤其是リアンノン，肉體強度讓他想到前線用敲的升快點就會在短短兩秒之內血量見底，攻擊魔法強雖強，也是30級以後的事，而且念咒時間奇久無比，因此經驗值的主要來源只能靠補血升級，不過衆角色中沒有回復能力的只有3名，而且補血也需要念咒時間，因此在混戰中補血的工作還是交給自動比較穩當，只是這樣一來リアンノン的經驗來源也就更少，加上不太夠的MP總量跟大範圍回復魔法的MP消耗量，就算後期可以玩必殺技自傷自補練功法，等待MP回復的時間也是夠磨人耐性的了。タリエシン的話則是因為詩人唱歌沒有經驗值，因此他的經驗值來源還是靠攻擊。而他比リアンノン好的地方就是他可以裝備弓而且物理攻擊力還可以…。



相當乾淨清爽的畫面，但是人物比例不見得能符合所有人的愛好，畫面特效中規中矩，人物、怪物造形也相當可愛。

**畫面指數** 
7



Leaf的音樂一向都有不錯的水準，本作也是如此，民謠風的配樂、宗教音樂與特殊事件配樂都相當出色；語音部分更是優異。

**音效指數** 8

劇情部份只有SKIP沒有AUTO，歷程只能一次翻一句；戰鬥部分採即時戰略的型態但沒有熱鍵，還好自動戰鬥的AI還過的去。

**操控指數** 6



單線劇情，主線劇情還不錯，但是其他的分支劇情有些鬆散。主線集中在後段爆發，女性角色的內心描寫幾乎完全沒有。

**內容指數** 5

**平均指數** 6.5

普通的遊戲，對於喜歡練功的玩家筆者相當推薦，但是不喜歡練功的玩家可能就不太適合了。

## 支配、權力與秩序

本作中唯一稱得上水準之上的表現就是後期才開始明朗的主線劇情了。為避免透露太多，筆者在此只提個大概。在後期的主線中，帶有極重的宗教風，而魔王其實是墮天使也跟基督教相似，但是アロウン之所以被稱為魔王並不是像偉大的撒旦兄那麼瀟灑，就是要逆天而為；他的表現反倒像是「被污名化的改革者」，而因為不見容於原本的價值體系就成為魔王了。而他所質疑的，依筆者的看法就是「既有秩序下的支配與所有權」。結果這邊就出現一個很有趣的弔詭，因為傳統魔王才是以力雄人去支配別人的，結果本作反倒是因為質疑既有體系下的支配關係反而被污名化當了魔王啊…。



乘龍凱旋的魔王軍(不過那麼多小妹妹看起來比較像去郊遊…)。



趕鴨子上架的部族領導…那條圍巾日後有機會成為裝備品，說明中有「花心將會被絞殺」的警告(笑)。



## 結語

其實本作有著相當不錯的聲光表現，畫面方面，雖然可能會有玩家對人物的畫風有點意見(筆者尤其對モルガン這個角色實在很有意見…應該是性感健美的蠻族女子造型，可是那樣畫起來怎麼看怎麼肥…)，但是不可否認他是相當有特色，而且配色也很乾淨清爽。音樂一向是Leaf的強項之一，語音部分筆者特別偏好老爺子オガム，這個角色結合了智慧、威嚴以及和藹，聲音的表現也相當能夠配合。其他幾個女性角色因為個性實在太薄弱，因此雖然配的也不差，但是難免有千人一面的遺憾。四個主要的男性角色塑造都相當出色，但是，所有的女性角色都只讓一個人佔去了會不會太過分了啊…アルサル的熱血率直，オガム的沉穩，タリエシン的玩世不恭在筆者眼中都比アロウン有魅力的多啊…(當然オガム這個老頭子就算有H場景我想也沒人愛看…)。

### 特典大賞




本作初回版有附一本小畫冊，請了不少知名原畫家，如：Alicesoft的Karen，畫《萌單》的POP，當然還有Leaf本家的代表原畫みつみ美里、甘露樹、なかむらたけし等人繪製，相當有收藏價值，此外還有Short size的單曲CD。這在確定會發行OST的狀態下這樣一張CD就顯的可有可無啦。



特典畫冊中Alicesoft的Karen繪製的圖。(總覺得幾個角色很像かえるにょ・ぱにょ～ん的人物過來Cosplay…)



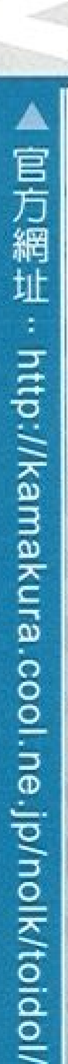
特典畫冊中《萌單》插畫家POP繪製的圖。

◎撰稿作家：莎琳娜　◎製作公司：D.E.JUNK　◎代理公司：D.E.JUNK　◎遊戲類型：猜謎ADV　◎內容分類：BL
◎年齡限制：18禁　◎建議售價：￥1300　◎基本配備：CPU：Pentium以上 RAM：32MB 硬碟空間：100MB CD-ROM：4倍速以上 顯示卡：解析度640×480、Highcolor以上32MB 相容DirectX 9之顯示卡、DirectX(R)version 9 或更高等級

# 不思議な 第三惑星

■故事腳本：崇津のの　■原畫作家：崇津のの
■遊戲版本：1 CD　■語　　音：無

最近東立和尖端兩大出版社，不約而同代理了許多日本BL漫畫，似乎決心開發該類中文市場。而衆多作品中，我最推薦的是竹書房的《麗人》系列。距今10年前，日本竹書房決定瞄準成人市場，推出一本成人BL漫畫誌─《麗人雜誌》。由於收錄作品的畫作和劇情，兼具一定水準：生活化的題材也易引起共鳴，因此迅速建立起人氣和口碑。《麗人》系列便是雜誌漫畫的單行本。筆者在此提出，希望跟各位朋友分享。




## 精液的爭奪保衛戰

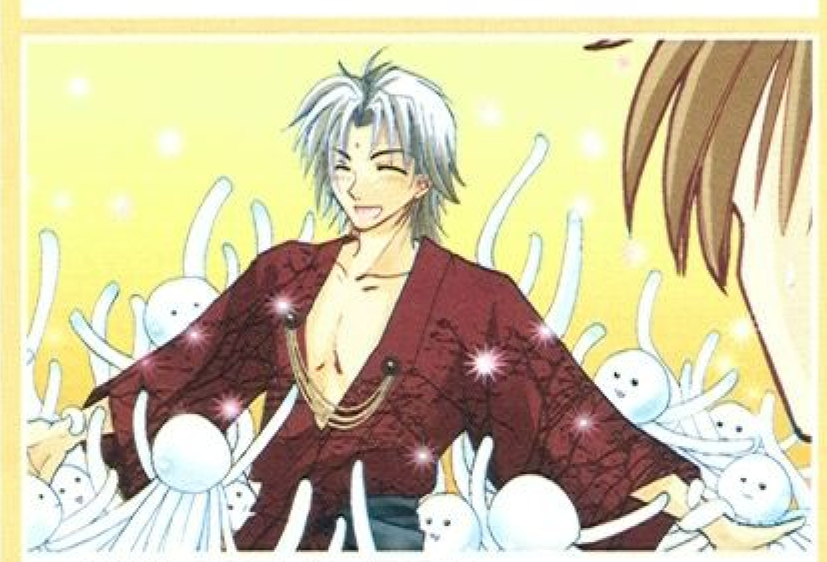
轟隆！隨著一聲巨響，從此改變了我的生活…。我的名字叫做日野充，21歲，是一位失業中的男同志。在一個寧靜的深夜裡，突然有艘太空船從窗戶撞進了我的房間，將我從睡夢中驚醒。更令人吃驚的是，太空船裡居然走出了會說日本話的外星人！這群聒噪的外星人表示，由於燃料用盡，因此才不小心墜毀在我家，希望我能夠給予協助。而太空船所需的燃料，居然就是地球人的精液！！『請分一點精液給我們吧。』外星人這麼要求著。開什麼玩笑！你們以為是擠牛奶嗎？！我可是堂堂日本男子漢，怎麼能夠做這麼丟臉的事情！『既然你這麼說，那就讓我們來看看你是不是真正的日本男兒吧。』於是我和這群外星人之間，便開始了一場驚天動地(？)的精液爭奪保衛戰。

## 遊戲系統與趣味特色

遊戲使用「吉里吉里2/KAG3」程式製作。稍嫌麻煩是須先將光碟中的檔案，自行複製到硬碟中。再將屬性由「唯獨」改為「保存」，最後調整系統為日文模式，才得以順利進行遊戲。需注意的是路徑名稱中，不可含有中文。值得高興的是，《吉里2》可以回顧劇本，功能較前一代又更進步了。可惜遊戲進行中無法返回起始畫面，以及仍然存在的字形相容問題，造成許多不便。遊戲中，為了測驗主角是否真的是一位「堂堂日本男兒」，外星人會提出許多問題來考驗各位玩家。這些考題都是要求玩家在限定時間內，選出題目漢字的正確假名拼音。(有點像是台灣考試常見的注音測驗。)必須答對一半以上的題目，遊戲才能繼續進行下去。倘若一半以上的問題都答錯，外星人可是會強制進行精液榨取喔。小心別被榨乾了(笑)。


★無論如何，我一定要取得「燃料」！

★下次再見了，不過希望別再撞破我家窗戶。


★大樹似乎很受水母們愛戴。



CG共有30張，其中多達一半比例是H圖。

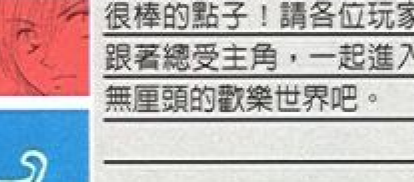
**畫面 指數 8**

沒辦法返回起使選單，與必須在日文模式下進行遊戲非常不便。

**操控 指數 6**

配樂僅是使用免費的現成素材，遊戲也沒有配音。

**音效 指數 4**



很棒的點子！請各位玩家跟著總受主角，一起進入無厘頭的歡樂世界吧。

**內容 指數 9**

**平均指數 7**

本作售價僅日幣一千出頭，以這樣低廉的價錢而言，表現的水準其實已經物超所值。

## 遊戲畫面稍嫌簡略

畫面上色稍嫌單調，背景也只是使用一些簡易軟體製作，甚至有一些CG簡陋到筆者懷疑畫家在混圖。不過因為屬於小規模製作的同人創作，CG的草稿和上色全部得由原畫一人搞定。在人力和資源有限下，能有這般水準已是非常難得。本作的售價也僅日幣一千出頭，當然無法跟動輒七千、九千的商業作品相比。原畫的人體描繪功力高超，骨架和肌肉分佈頗佳。此外他的H圖也值得一提：在取角和構圖上，都顯得十分煽情，讓人看得臉紅心跳。更難得的是，他有畫「毛」！目前BL遊戲界，膽敢這麼做的勇者算一算還真沒有幾人。於是可以看到不少遊戲裡角色都很可憐，下面光溜溜的一片(笑)。也有不少玩家長期一直對此感到不滿和詬病。本作中原畫手法相當大膽，展露出屬於成人世界中的情色面，因此獲得許多玩家的支持和喜愛。

## 歡樂到底的劇情

本作的題材非常無厘頭。從一開始的外星人索取精液，到派出各路高手跟主角過招。角色間的互動與對話，都充滿了諧趣的成分。而在故事最末，外星人還是得逞了。他們得到主人公的「幫助」，高高興興地踏上歸途。遊戲的構想無疑是非常成功的，儘管趣味有點低級，許多對話和用詞也充滿了黃色的成分。例如：外星人來自於『SM69星雲』，諸如此類劇本上許多小地方都有性暗示存在。可是就娛樂性來講，本作卻相當成功。儘管劇情很短，也沒什麼深度可言，但卻逗得筆者哈哈大笑，忘卻了生活上的煩惱。各位年滿18歲的好青年好淑女們，不妨把他當作一個有趣的成人黃色笑話看待。本作一定能為各位帶來一段臉紅心跳的歡樂回憶。遊戲中考驗漢字程度的過程，不但新鮮有趣，挑戰成功還能帶來一定的成就感。目前日本正值民眾普遍漢字能力低落，本作更含有寓教於樂的正面意義。可惜對不諳日文的華人玩家而言，可能無法深刻體會遊戲所帶來的樂趣，甚至連破關恐怕都有困難。因此筆者特別製作了所有考題的正確解答，將於雜誌出刊後，張貼在遊戲基地網站的軟體世界討論版，提供給各位玩家參考。

## 長期觀察同人界後有感而發

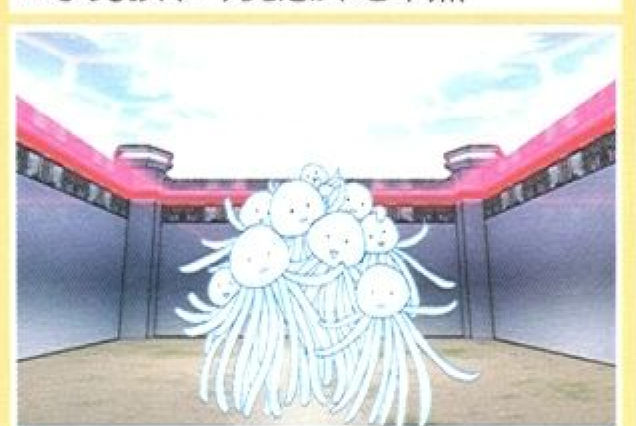
本作在BLG界小有名氣，甫推出後便獲得熱烈迴響。其實不難發現，許多非商業考量的同人創作，水準卻遠比商業作品還好，也常有意料之外的高水準表現。更可喜的是售價還相當低廉，亦發感到物超所值。前陣子筆者和邪騎士聊天，談到此類話題。騎士認為同人遊戲束縛較少，所以能夠自由創作發揮，因此較易出現佳作。可是我認為除此之外，應該還有其他原因：會從事非商業考量的同人創作者，往往都是自身有濃厚興趣，可以投入大量心力去學習和製作，也比較不在乎金錢等實質報酬。他們大多把創作當作是一種自我實現，不會去計較是否能得到與付出對等的回報。因此可以說是犧牲奉獻，無怨無悔地將心血全部傾注在自己的作品上。這些作品也因他們的熱情灌溉，而收成最豐碩的果實。




★日文漢字讀音測驗，考驗玩家是否真的是日本好國民。



★小男孩(？)竟意外地早熟。



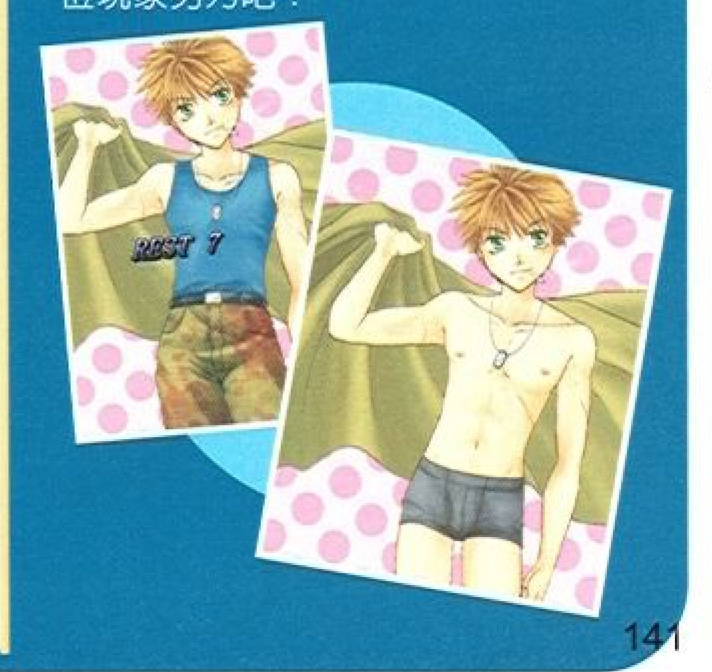
★超聒噪的水母外星人。



★這群水母就是外星人嗎？

### 特典大賞

改定版於光碟內附特典—《脫衣遊戲》，內容是類似打彈珠的小遊戲，想辦法將弦身上的衣服一塊塊打掉。最終可以將所有衣物全部剝光，請各位玩家努力吧！






◎撰稿作家：邪騎士　◎製作公司：Studio E.GO　◎代理公司：Studio E.GO
◎遊戲類型：18禁男性向SLG　◎建議售價：11340(含稅)
◎基本配備：CPU：P3-500、記憶體：128MB、硬碟空間：900MB、需DirectX7以上

REVIEW



■故事腳本：未公開　■原畫作家：山本 和枝
■遊戲版本：1DVD　■語　　音：全程語音

# 鬼神樂

五月份連日的大雨，下得實在是令人吃不消，特別是現在已由搭大衆運輸工具改成騎摩托車的邪騎士，這種傾盆大雨莫過於是騎車時最討厭的事情了！就算是穿著雨衣也不見得能擋下所有的雨，而且也多虧這些雨害得邪騎士的課本全都變得皺皺的了，所以邪騎士奉勸各位騎機車的讀者，下雨時要騎機車的話，除了要注意安全之外，怕濕的物品千萬也要好好的保管，不然要是重要的東西毀掉的話可說是得不償失喔！

▲官方網址：http://www.studio-ego.co.jp/

## 神！鬼！人！

為了報殺了主角－木島卓全家的這份大仇，主角尋著蛛絲馬跡來到了天乃社神社附近，終於找了自己的仇人－食人鬼芳賀真人，並和他展開了一場大戰，正當自己實力不夠被打得七零八落時，天乃社神社的巫女天神かんな、天神うづき兩姐妹加入了戰局，和主角展開了聯合陣線來退敵，不過雖然有她們兩人的幫忙，主角仍被芳賀真人給打倒了，躺在血泊之中的他，突然有了轉折性的變化，他竟然也變成了鬼，而且憑著鬼壓倒性的力量，把芳賀真人打成了重傷，可是芳賀真人似乎不引以為意，反倒是在一陣長笑之中消失了，雖然敵人已走，主角並沒有變回人類的樣子，反而向幫忙他的天神姐妹展開了攻擊，和芳賀真人經過了一番久戰，她們兩人早已沒了體力，眼看正要被鬼化的主角給殺死時，在那千鈞一髮之際，一名神秘的女子－葉子出現了，她不但把主角變回了人類，更是在她的巧妙安排之下，主角將和天神姐妹連手，把這附近被鬼怪侵佔的靈脈給一一討回...。






## 劇情、內容、角色

本作的劇情基本上只能以「陳腔濫調」四個字來形容，主角又是一個為了復仇而戰的傢伙，當他在找尋仇人的時候總是可以巧遇女主角們，當她們幫主角一邊找尋仇人一邊清除鬼怪時，便一定會發現這一切的中心點即在不遠處(本作的中心點便在於女主角們所居住的神社，下面有著古代的鬼神)，因此又回到了原點展開了最後的戰役；劇情已經老套到不行了！人物的設計也是非常的老套，一對姐妹一文一武，再外加一位神格的女主角，遊戲的內容本身就不大了，再加上又只有三名女主角可以攻略，每一位女主角的專屬劇情也沒有特別的鋪設(還是該說本作的重點不在純愛呢？)，讓買本作的玩家有種花得很不划算的感覺，同時也讓玩家不禁覺得Studio E.GO這家公司是否已是”老狗玩不出新把戲了”呢？



山本老師操筆之作，其遊戲畫面之好可想而知，不過本作的CG整體而言略偏鬼畜了一點。

**畫面指數 7**




遊戲操作介面過於老套，老玩家應該都對這樣的系統感到有點厭煩了。

**操控指數 6**



本作的聲優表現起來感覺還算不錯，而最優的地方莫過於是本作的OP曲風，真的令人感到耳目一新。

**音效指數 6**



遊戲中可攻略的女主角太少，在攻略女主角的時候又限制太大，遊戲內容及玩法實在是了無新意。

**內容指數 5**

**平均指數 6**

本作嚴格說起來只能算是一套在賣圖的遊戲，遊戲性可說是非常的低。

## 遊戲-玩法-戰鬥




當邪騎士玩本作進入第一場戰役的時候，便有一種很厭惡的感覺，又是那老套的棋盤式戰鬥，而且本作的戰鬥實在是簡陋到不行，每一位角色的最高等級只有30級，10級跟20級會加新的技巧如此而已，而官方上面所說的有很高的戰略性質邪騎士也沒有見到，玩家只要前期打怪的時候佔著靈脈不放，再慢慢的收復其他被奪走的靈脈便可以輕鬆過關，後期的敵人過多過強，玩家也別太擔心，來個人海戰術便可以輕鬆過關，如果要說戰略性，邪騎士個人認為要讓女主角們怎麼輸才是難度吧！(為了CG只好狠下心來讓女主角們被各種怪給打敗吧...)至於女主角的攻略上玩家也只要在地圖模式狂找該女主角，即可輕鬆攻略，不過葉子和ナツ樣是不能攻略的，所以玩家別太費心啦！

## 美工＆音樂＆CG

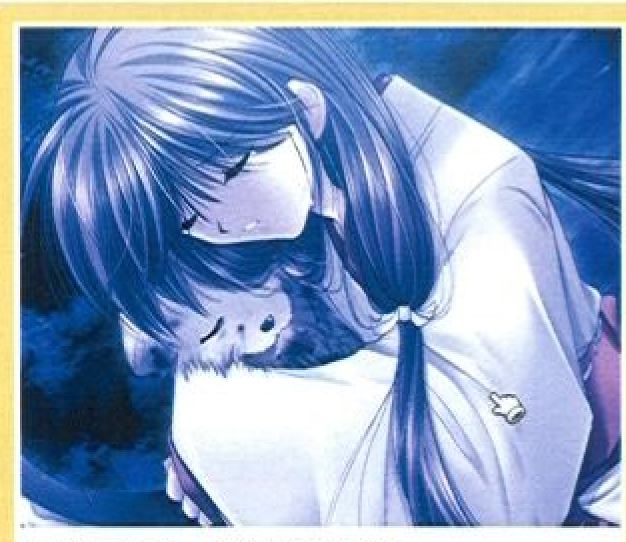



其實山本老師的CG水準算是相當的高，不過在本作中的表現不如往常好，女主角部份會出現一些比例頗怪的CG，主角的比例也有點怪怪的，特別是臉的CG感覺起來好長(也有點蒼老)，而在上一代《夏神樂》出現過的葉子，怎麼感覺上好像也有很多處不一樣的地方呢？不過本作的CG多偏向H，而H的CG中也近六成是凌辱的，所以本作可說是為了滿足某方面的玩家而做的說！至於聲光的表現也只能說是平平，一成不變的BGM和依然很優秀的語音，不過本作的OP有點不一樣的曲風，和動畫裡穿插的神樂舞真的令人有種融入其中的感覺，算是為本作有點淒慘的音樂部份加了不少分吧！

## 結語




其實老實說邪騎士對於本作的表現實在是非常的不滿意，那種遊戲內容彷彿又回到了最基本的《Man at Work》一代一樣，實在是慘不忍睹(嚴格說起來Man at Work女主角還比本作多很多呢！)，Studio E.GO近期的遊戲表現都不怎麼樣，所有玩家似乎把Studio E.GO之光寄託在《IZUMO零》中了，希望這套遊戲別讓眾多的FANS失望啊！



■對不起…我救不了你…



■神秘的占卜儀式。



■沒想到你也會傷成這樣…

### 特典大賞

如果玩家買的是《鬼神樂》的特別版的話，遊戲裡還會加贈《夏神樂》一代唷！

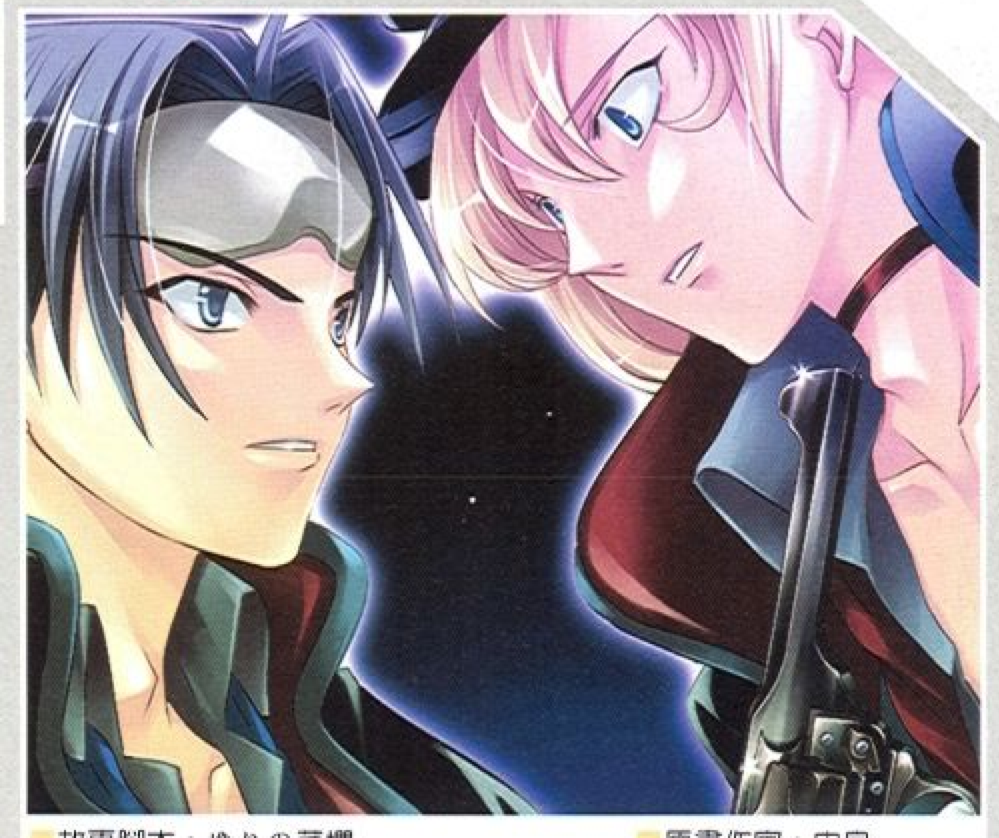





◎撰稿作家：莎琳娜 ◎製作公司：郎貓儿 ◎代理公司：Will ◎遊戲類型：ADV(BL/18禁) ◎建議售價：￥6825

◎ 基本配備：CPU：PentiumⅢ-500MHz RAM：128MB 硬碟空間：1.2GB CD-ROM：8倍速以上 顯示卡：DirectX8.1支援、解析度800×600、Highcolor以上 音效卡：支援Direct Sound

# 絕對服從命令



■故事腳本：ゆりの菜櫻 ■原畫作家：由良
■遊戲版本：2 CD ■語　音：全語音

二次世界大戰後，歐洲百廢待舉。社會歷經了長久的動盪，也因此產生出許多人性的黑暗面。此時有一新興行業迅速竄起—復仇屋，號稱「除了殺人，任何委託使命必達。」想要除去自己的眼中釘嗎？快來「復仇屋」吧！我們專門幫您處理此類勾當。無論是要傷害對方的心靈或肉體，悉聽尊便。大夥兒笑貧不笑娼，有錢的便是大爺。今晚，您想要對誰下手呢？

▲官方網址：http://www.will-japan.co.jp/

## 系統、OP、與畫面

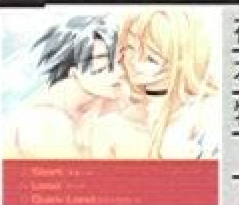
系統儘管功能十分齊全，遊戲卻無法在中文視窗下安裝，執行時內文也會變成亂碼，這點一直是郎貓儿遊戲的通病。其實只要稍作調整，將路徑名稱改為英文，並且在程式中匯入日文字形，問題即可迎刃而解。甚至未來還可乘勢進軍國際市場，放眼世界。可惜郎貓儿一直沒有對此作任何改進。雖然公司名稱是取中文「公貓」的意思，但倘若系統不做修改，即使有心打入華人市場，恐怕也很困難。經過一小段蠻冷的開場後，遊戲便正式進入OP。OP中導演的風格，與大量運用英文的手法，搭配著充滿爵士風的配樂，都讓筆者誤以為自己是在看紐約犯罪偵探影集。雖然美式的開場別有一番風味，但製作群可能已經忘了遊戲背景應該是在「歐洲」…。介面的排版差強人意，可惜畫面依然維持人物全身圖沒有變化的手法。儘管左下角的表情圖很多，但整張畫面只有下半部有變動，看起來實在太單調了。必須持續把視線投注在螢幕的一部份上，也容易造成玩家疲勞。另外有些人物的表情圖和全身圖，看起來根本不像同一人！偶爾也有表情圖和劇情不一致的問題：劇情明明已經脫光了，表情圖卻還穿著衣服。這些都會使演出效果和真實感大打折扣。身兼本作製作人、企劃、與原畫三項重責大任的由良，可惜表現只有原畫這項老本行達到水準。上色的風格近似前作《セイレムの魔女たち》，人物皮膚非常圓潤光滑，看起來好像拿針戳下去會爆炸的氣球。可惜人物比例仍然有腿短腰長的毛病。H圖的煽情程度稍嫌不足。LOVE CG刻意遮擋人物臉部的作法，也讓許多玩家感到失望。



孩子，你為什麼哭泣呢？

## 架構與劇本足夠讓人七竅生煙！

由良原先企劃的構想很好，趣味性十足，可惜ゆりの菜櫻的劇本無法配合。最後在劇情嚴重失控下，企劃的架構也不夠完善，偏偏遊戲的規模又不小，難以彌補欲救無力。終於導致整部作品像傾斜的大樓一樣倒場，以混亂失敗收場！發售前儘管官方一直強調「二位總攻主角與十二位攻略對象」，但實際上只是將12個迷你BL遊戲燒在2片光碟裡一起出售。故事間彼此劇情沒有關連，人物們也不會有任何互動。兩位穿軍服的傢伙原本應該擔任主角，但看起來卻更像是整人節目裡，固定班底的特別來賓。除了靠費洛蒙色誘，就沒有其他招式了，根本是超級無用男！鬼畜、色情、邪惡程度嚴重不足，完全沒有惡作劇的快感，還看到一堆言不及義的描述：每次被盯上的目標，都很快就莫名其妙地與主角墜入情網。(主角的費洛蒙真強！)兩位主角無論目標是誰都會愛上對方，最後不顧原先工作這點也非常詭異。遊戲中沒辦法自由選擇喜好配對，製作群考慮不夠周全，忽視了玩家本身的意志，只是一次又一次地派主角在鏡頭前演出成人秀而已。雖然主角們似乎玩的很開心，但過於簡陋的劇情與描述，根本就無法將這種心境傳達給玩家。其實不難發現到，劇本是經由複數以上人手撰寫，而非獨力完成。在不同人物路線裡，不僅撰寫的手法不同，(有的使用第一人稱，有的使用第三人稱。)採用的視點不同，(有些採用主角當主視點，有些採用攻略角色當主視點。)甚至連習慣用語和文筆也大不相同！(有些習慣用漢字，有些習慣用假名；連主角的口頭禪也不一樣。)雖然故事在人物與路線衆多下，靠一人獨力完成有點勉強，採用集體創作不失為明智之舉。但好歹最末要經過統一整理和潤飾啊。怎麼好像學生趕著交差的報告，這邊剪剪那邊貼貼，還亂七八糟就拿出來了呢？



| | | |
|---|---|---|
| 在一片混亂之中，原畫是本作唯一的安慰。可惜人物全身圖沒有變化。 | 畫面指數 | 8 |
| AVG該有的功能全部具備，可惜存檔的欄位稍嫌不足。Cwin下無法順利執行有點可惜。 | 操控指數 | 8 |
| 配樂令人無法忍受；聲優也僅有一、兩位表現傑出。 | 音效指數 | 2 |
| 大失敗！在設計不良下，劇情嚴重失控。雖然過程爆笑，但就某種程度來說有點愚蠢…。 | 內容指數 | 2 |

平均指數 5

本作雖然不能說毫無價值，但卻敗絮其中。不妨待閒到發慌，再拿來打發時間吧。

## 配樂讓人想關喇叭

配樂糟糕透了，水準還不抵同人遊戲。不但曲子不好聽，有時甚至跟劇情無法配合，筆者就差沒把喇叭關了。在筆者的想法裡，認為郎貓儿所做過最不智的決定，便是開除原配樂負責人末村謙之輔。此後旗下作品配樂每況愈下，一蹶不振。儘管當年因為涉嫌抄襲，飽受輿論壓力下才作此決定。可是末村真的是個人材，人非聖賢，犯錯在所難免。業界尋找人材實非易事，即使慧眼如伯樂，往往也得靠運氣才能巧遇千里馬。筆者並不是要鼓勵不對的事情，可是末村在事件中，也得到了應有的懲罰；《冤罪》的原聲帶也仍然擁有極高的評價。倘若當年郎貓儿能夠原諒末村，我相信今天遊戲仍會有優美動聽的配樂，為整體加分。有時留住人材，不只是靠「錢」；「情」也是很重要的。


Kia像惡魔一樣的甜言蜜語，誘惑少年墮落。

## 乏善可陳的配音

郎貓儿一向有起用新人聲優的慣例，本作聲優也多是新人，儘管似乎是盡力了，可惜成果還是差了點。大部分的角色都配得不好，可能因為經驗不足，感情投入不夠，甚至讓人覺得是「照稿念課文」。更不用說H配音，過份做作反而感到噁心，打個冷顫就結束了。最教人失望的是Gallacher一角。聲優缺乏喜劇細胞，不但沒有盡到原應逗趣的諧星本分，嘟嘟囔囔的甚至帶來不快感。真恨不得一巴掌打下去！少數比較滿意的，是幫Dirk配音的安岡實。在遭遇到慘絕人寰的輪暴後，氣若游絲的語氣，將角色生理和心靈嚴重受創的感覺表達得還不錯。


還俗之後，快樂的體驗人生吧！

## 結語

對於郎貓儿樂於挖掘和培養新人，筆者感到非常贊同。但很不幸的沒有嚴格把關下，成品看起來像是三流作品。有耳語據說是為了節省成本，因此製作上啓用了許多經驗不足的新人。可是總製作人由良把關不力，需要檢討。整齣遊戲就此淪為地雷，除非閒到發慌，不然建議別把時間和金錢，浪費在這款作品上。「絕對讓人折片」！


Kia的拳腳功夫不是蓋的。


真是的，這兩個人跟小孩子一樣。


Louise生起氣來可是很可怕的喔。


別哭了，我會永遠陪在你身邊的。


王子的一吻總是能喚醒公主。

### 特典大賞

初回版將於各販售通路，附贈不同款式的電話卡。



▲遊戲發售紀念桌布



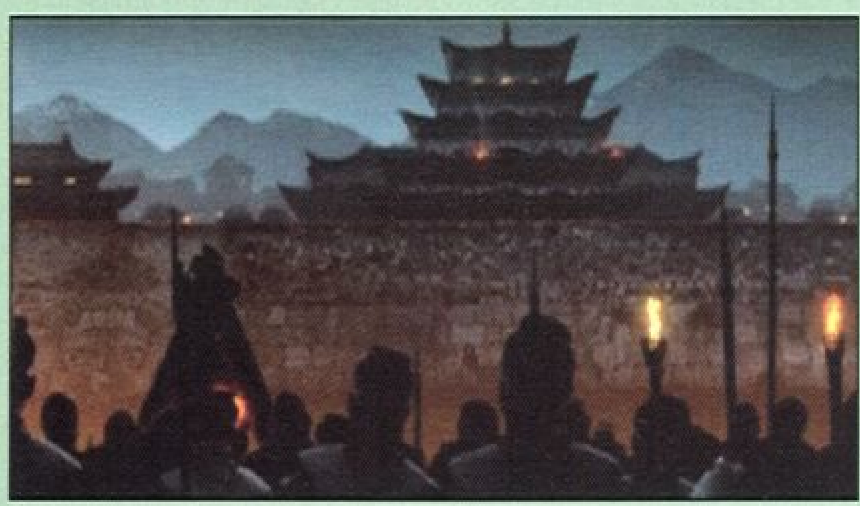
▲初回版特典電話卡

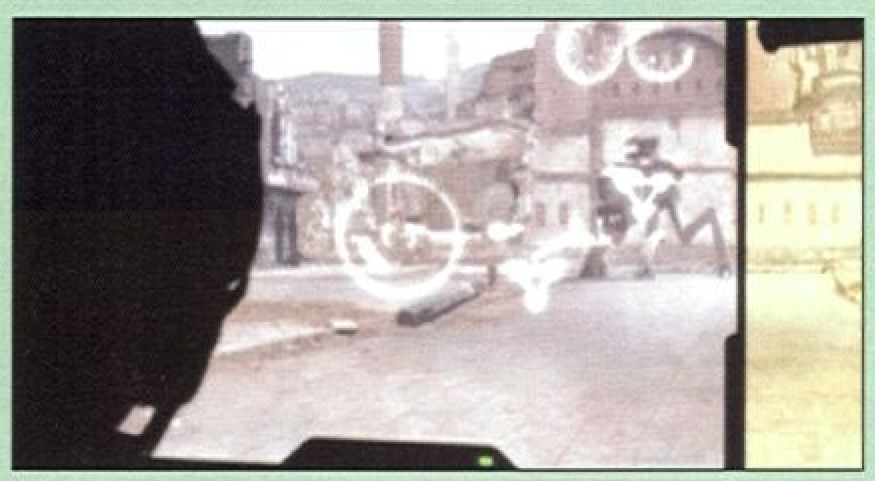


# EMPIRE EARTH II
# 世紀爭霸II
## 戰役攻略

| DATA | |
|---|---|
| 遊戲類型 | 策略模擬 |
| 製作開發 | Sierra Entertainment |
| 代理發行 | 利迪娜 |
| 網　　址 | http://www.leadinia.com/pc/ee2/ |

與《王國的興起》一樣，筆者一直將《世紀爭霸》歸於介於《文明帝國》與《世紀帝國》之間的定義。它既沒有《文明帝國》那樣繁瑣以及動輒幾十分鐘一回合的慢節奏，也不會像《世紀帝國》一樣稍嫌過於簡練。算是結合了兩部驚世大作的優點，但這並不代表沒有自己的缺點，單就《世紀爭霸2》而言，模型細節上少許的瑕疵以及自動識路過程中偶爾會出現卡住的現象，及AI的表現不足等都是小小的缺點。但還有另一句話說的好：瑕不掩瑜。就目前單機市場的萎靡，《世紀爭霸2》也足以獨當一面，相信可以帶給玩家不少的快樂。

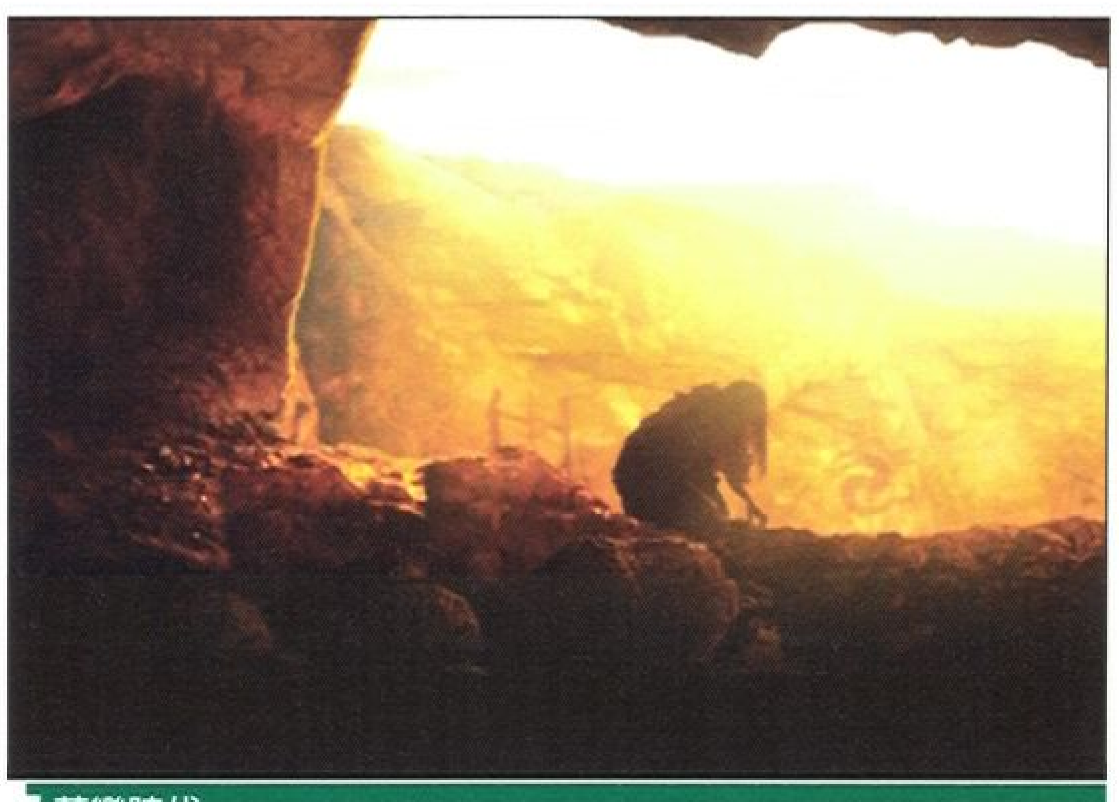




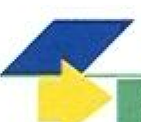
## 序章

### TENOCHTITLAN
約西元1190年

在介於12世紀與13世紀間，阿茲特克人進入了墨西哥，並在這裏建立了一座村莊—「TENOCHTITLAN」。不過在此之前，我們需要跟隨指令來熟悉一下遊戲的操作。移動滑鼠到任務面板中的藍色旗幟上瞭解當前任務，而後點擊「INFORMATION」確認細節。然後按「TAB」退出到主畫面，當然如果有任何問題可以啓動「F12」以開啓百科全書查詢。控制市民移動向西移動，到達藍色旗幟後，瞭解遊戲中的天氣系統。之後選取市民建設面板中的「CITY CENTER」建造城鎮中心，並將地基建造在距離各種資源相對較近的位置。建立了城鎮之後，開始訓練市民，在熟悉序列以及集合點等操作後命令市民收集各種資源。當各種資源採集超過100後，訓練探險者探索未知世界，最後瞭解城鎮警鈴系統。現在阿茲特克人建立了自己的家園並擁有了自己的樂土，此後他們將為建立一個充滿財富、文化及力量的國度而努力。～本訓練關結束～


荒蠻時代

撰文 / 亂舞 · 春光暮



## CONQUISTADORS（征服者）

西元 1519 年

15 世紀，阿茲特克帝國已經形成了巨大的規模，1519 年西班牙征服者踏上了這片土地…。首先簡單瞭解一下遊戲中的視點設置，而後派遣工人修建一條由 BARRACKS（兵營）通往 OUTPOST（哨所）的道路。現在兵營開始生產，先熟悉一下各兵種然後按「CTR＋1」將所有軍隊組為一隊，之後按「Y」選擇陣形，並確定其攻守狀態。此時有零星的西班牙軍隊開始對哨所的攻擊，派遣部隊前往援助。消滅敵人後，在哨所東側建立一條城牆以阻止敵人的騷擾。城牆建造完畢後，將兩側的塔升級為箭塔以保證其自主反擊能力。在城牆中間設置一扇城門，並在城門附近建造 FORTRESS（要塞）。前方鞏固之後不能放棄後方的防禦，選擇兵營旁的長矛兵，按「I」為其設置巡邏路線。此時地圖的東南方，阿茲特克巫師們發現了敵人的市民，利用巫師的策反技能將他們招為己用。最後集結城門附近的軍隊開始對西班牙營地的攻擊，可以將其全部佔領。掌握著高級科技的外來者被阿茲特克人從自己的海岸上趕走了。




建造城牆

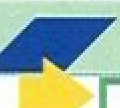
## COLOSSUS（巨人）

西元 1840 年

戰場上的失敗延緩了西班牙人進入中美的腳步，眼下這裏正是阿茲特克全力發展的天地。首先在海岸線上建立一座碼頭，建造一支海軍並將其組成橫列陣形，派遣它們駛向地圖的東端消滅來犯的敵艦。然後運送一支軍隊進駐這個小島。在 WAREHOUSE（倉庫）旁豎起一座哨所並在 UNIVERSITY（大學）訓練一名間諜，利用運輸船將其運送到地圖中上的鄰邦城鎮中心，使用「GATHER INTELLIGENCE」技能收集對方的情報從而掌握其地域資訊。將己方商船的運送點設置在美國的碼頭，如此便可以與之開展海上貿易。同樣在將己方陸上商隊的運送點設置在美國的市場後，雙方便建立了全面的貿易往來。與美國的貿易為阿茲特克人開啓了一扇通往未來的門，外來勢力將無力征服這個偉大的民族。




消滅來犯的敵艦



## HEGEMONY（制霸）

西元 1941 年

如此相近的兩個巨大國度造成了對歐亞大陸其他勢力的威脅，此時這兩個大國也將進一步鞏固自己的一方霸主地位。首先進入「CITIZEN MANAGER」管理介面對己方資源狀況有一個全面的瞭解，並在指引位置建造一個石油鑽井以採集石油。開啓科技研究功能表，研究科技使得己方當代科技達到6個以上從而進入下個時代。之後打開外交介面與美國聯盟，待美國回應之後選擇接受，如此便確立了兩國的戰略聯盟關係。看過一眼哨所後，研究所用的軍事科技，此時地圖上出現了印加帝國的資訊，進入軍事部署介面與盟國制定一份作戰計劃並發送（雖然美國並不一定出手），之後開始對印加的攻擊。攻擊的同時掌握各個兵種以及核子武器的使用情況，待所有軍事科技研究完成後會取得軍事皇冠，此時可以選擇其中的獎勵。最後將印加的城鎮中心摧毀並建立自己的城鎮中心以完成對該地域的佔領。

核武器爆炸



# 朝鮮之章

## LAND OF THE MORNING CALM（日出之地）

### 西元前2300年


地圖

在遊牧的高麗部族中浮現出一位領導者—「TANGUN」，他致力於團結所有的高麗民族，但是，當時對部族威脅最大的卻是強盜。TANGUN必須使自己的氏族安穩，並建立自己夢想的都城—ASADAL。TANGUN帶領氏族出現在地圖左下，前方不遠處會有少量敵人的阻擊，消滅他們之後達到合適的建城地點。建造城鎮中心後，分別建設BARRACKS、WORKSHOP（車間）、TEMPLE（廟宇）以及UNIVERSITY。然後採集資源並囤積力量，期間北側將會零星出現敵人的騷擾，可以在北部建立幾座哨所防禦。西北方的KUNSAN部族會分別向己方與敵方請求援助，在10月到來之前向他們提供400食物（通過外交介面的「RESOURCES」贈與介面），稍後得到對方的回應，接受後與之結為同盟。同盟建立後敵人將會分別對己方與盟友展開攻擊，在防禦敵人的同時必須援助盟友。之後囤積到一定的實力之後，聯合盟友對敵人展開攻擊，最終奪取敵人的城鎮。

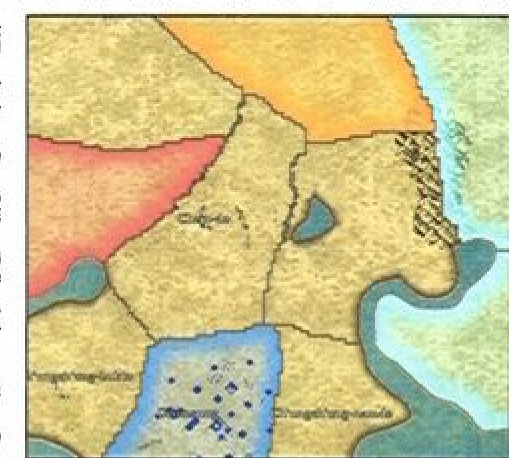
**－時代1科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 編織 | 8 | 城鎮中心 | 市民 | ＋20%HP |
| | 優質石料 | 8 | 大學 | 所有建築 | ＋10%“忠誠” |
| | 耐火武器 | 8 | 兵營 | 近戰步兵 | ＋10%攻擊 |
| | 輪車 | 8 | 車間 | 機械單位 | ＋10%速度 |
| 經濟科技 | 季節尋獵 | 8 | 城鎮中心 | 城鎮中心／房屋 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 原始補給區 | 8 | 倉庫 | 市民／漁船 | ＋20%資源擷取效率 |
| | 石碑雕刻 | 8 | 兵營 | 遠端步兵 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 豐產典禮 | 8 | 城鎮中心 | 市民／探險者 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 乾材施工 | 8 | 城鎮中心 | 城鎮中心／房屋 | ＋10%耐久／＋1視野 |
| | 尖狀投擲器 | 8 | 大學 | 哨所 | 獲得反擊能力 |
| | 制革術 | 8 | 兵營 | 遠端步兵 | ＋10%HP |
| | 預言 | 8 | 廟宇 | 間諜／巫師 | ＋10%HP/＋10%速度 |

## ANCIENT CHOSUN（古朝鮮）

### 約西元前900年

TANGUN的都城ASADAL迅速的發展不但為貿易帶來了機會，也為戰爭埋下了隱患。出於全局的考慮，TANGUN必須統一部族。先派出3名探險者分別向左右和上方探索，分別發現CHOU（周）、DONGHU（東胡）、SHANG（商），與此同時盡可能迅速佔據周圍的無人領地。面對當時的局面，盡量與多方的勢力結盟是上上之選。與周結盟只需要修建一條通往其都城的道路即可，而與東胡結盟則需要消滅商，最後與商結盟必須佔領4塊領地。東邊的東胡很快就會與商交戰，並且容易向己方發起攻擊，所以建議選擇與周和商結盟（當然如果有興趣全都不結盟，以一對三也未嘗不可）。之後便是迅速發展，積累兵力聯合盟友將地圖上的敵對勢力消滅乾淨。

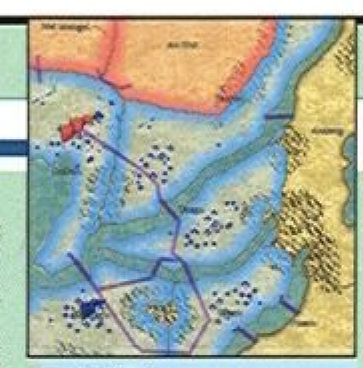

地圖

**－時代2科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 馴馬 | 8 | 騎兵營 | 騎兵單位 | ＋10%攻擊 |
| | 沙輪 | 8 | 大學 | 軍事生產建築 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 數學 | 8 | 大學 | 要塞／哨所／城牆 | ＋1視野／＋1射程 |
| | 犁耕 | 8 | 騎兵營 | 騎兵近戰單位 | ＋10%攻擊 |
| 經濟科技 | 階級構成 | 8 | 廟宇 | 間諜／巫師 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 官僚制度 | 8 | 大學 | 要塞／哨所／城牆 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 砌造術 | 8 | 車間 | 廟宇／大學 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 造船工 | 8 | 城鎮中心 | 海軍單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 家畜篩選 | 8 | 騎兵營 | 騎兵單位 | ＋10%HP |
| | 改良式防衛系統 | 8 | 大學 | 城牆及附屬建築 | ＋10%耐久／＋1視野 |
| | 紫銅釘 | 8 | 車間 | 機械單位 | ＋10%HP |
| | 裝飾品 | 8 | 廟宇 | 巫師 | －10%策反時間 |

## THE YEN

### 西元前311－279年


地圖

朝鮮的成長受到侵略者的威脅，YEN侵佔了北部領土，人民迫不得已一邊抵抗一邊尋求部族的庇護。朝鮮必須保護人民並將敵人趕回老家。難民（穿黃色衣服的市民，不受控制）會不時的趕來，必須保護他們，與此同時還要招募軍隊抵抗北部ANHUI和NEI MONGOL的入侵。接受10名難民之後，YEN的進攻越發猛烈，很難抵禦，將15名市民運送到東南的PUSAN，並在那裏建設城市。此間有能力的話可以派兵摧毀敵人在東北的倉庫以減弱其攻勢。在PUSAN建設完備之前，一定要堅持到己方增援部隊趕到並守住TAEGU，KWANGJU和ULSAN的市場。最終堅持己方城鎮中心10分鐘內不被攻陷並在PUSAN建造兩座要塞完成任務。

**－時代3科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 海軍戰術 | 8 | 城鎮中心 | 海軍攻擊單位 | ＋10%攻擊 |
| | 武士階層 | 8 | 兵營 | 戰鬥單位 | 獲得精英晉陞 |
| | 弓術 | 8 | 兵營 | 遠端步兵 | ＋10%攻擊 |
| | 專業工匠 | 8 | 車間 | 機械單位 | ＋10%攻擊 |
| 經濟科技 | 貨幣 | 8 | 城鎮中心 | 商業運輸單位 | 准許國際貿易 |
| | 貿易法 | 8 | 市場 | － | －10%貿易稅 |
| | 青銅器 | 8 | 車間 | 機械單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 牧馬 | 8 | 騎兵營 | 騎兵遠端單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 醫藥 | 8 | 大學 | 房屋 | ＋2支援人口 |
| | 儲藏室 | 8 | 城鎮中心 | 要塞／箭塔 | ＋5/＋2駐軍空間 |
| | 城邦 | 8 | 大學 | 城牆及附屬建築 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 石匠工會 | 8 | 大學 | 要塞／哨所／箭塔 | ＋10%HP |

## OVERTHROW（顛覆）

### 西元前82年－西元313年

漢建立了騎兵營以軍事威脅向朝鮮徵取稅收，人們再次團結起來反抗漢，此時一件具有決定性意義的行動即將開始了。周圍的三個鄰居會不停的索要各種資源，而且十分貪婪，時限也比較短一旦無法滿足便會攻擊己方。所以初期一定要優先採集資源，並在保證按時供給的同時生產軍隊。因為最終是要與之決戰的，待到軍力囤積到足以應付戰事時便可以考慮開戰（即使按時供給，敵人也可能會不宣而戰）。順便提一句：周圍的敵人也可能會因為利益衝突發生戰鬥，可以利用這種複雜的關係坐收一點漁利。不過這種戰略風險比較大。



地圖

**－時代 4 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 詭計 | 12 | 大學 | 間諜 | 獲得破壞及存回能力 |
| | 十進位系統 | 12 | 大學 | 機械單位 | ＋10%攻擊 |
| | 遠洋船艦 | 12 | 城鎮中心 | 海軍單位 | ＋10%速度 |
| | 反曲弓 | 12 | 兵營 | 遠端步兵 | ＋1 視野 / ＋1 射程 |
| 經濟科技 | 匯兌標準化 | 12 | 市場 | 商業單位 | ＋10%路程加成 |
| | 土地開墾 | 12 | 倉庫 | 市民 | ＋20%特殊資源擷取效率 |
| | 軍事改革 | 12 | 兵營 | 近戰步兵 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 機械工程學 | 12 | 車間 | 機械單位 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| 王權科技 | 解剖學 | 12 | 兵營 | 戰鬥單位 | ＋10%HP |
| | 幾何學 | 12 | 車間 | 投石車 | ＋10%HP |
| | 建築學 | 12 | 大學 | 廟宇 / 大學 | ＋10%耐久 / ＋1 視野 |
| | 羊皮紙 | 12 | 大學 | 廟宇 / 大學 | ＋1 駐軍空間 |

## THE THREE KINGDOMS（三國）

### 西元 356 － 562 年

SILLA 繼續發展著，同時流亡者們堅持對抗著周遭的國家，SILLA 必須肅清異己但並沒有能力同時應付所有勢力。也許外交手段是必要的解決途徑，但衝突仍然不可避免。首先要向鄰邦KAYA發送同盟請求，如果沒有得到回應的話可以大方的送上些許資源。與之聯盟後建立雙方的貿易往來並從對方購買 1000 鐵和 500 錫，但不要讓己方的市民離對方的資源太靠近，由此可能引起盟友的叛離。聯盟建立之後雙方都有可能會受到敵人的攻擊，為了保證彼此的利益需要派兵增援KAYA。在囤積一定的兵力後聯繫KAYA組織反擊，分別佔領PAEKCHE和KOGUYO的主要城市一座或摧毀其城鎮中心後建立己方的城鎮便可以結束戰鬥。




地圖

## UNLIKELY ALLIES（盟國）

### 西元 634 － 647 年

日本壟斷了周圍的海岸，而陸上KOGURYO和PAEKCHE又阻絕了與中國的聯繫。但是如果SILLA可以派遣一位使節前往中國與之建立聯盟，那麼整個朝鮮的局勢將得以改觀。開始後中國可能在 20 分鐘內與 PAEKCHE 結為同盟，所以一定要在限定時間內招募間諜，並將之派遣到西北的中國都城去。這個目標並不難達成，但在派遣間諜（使節）到中國的同時，還要注意防範日本在海上的攻擊，和其他兩個勢力在陸上的騷擾。此時應該建造船隻為渡海做準備。使節抵達中國後，對方會同意聯盟，同時要求己方將他們的使節護送到PUSAN。此時派一些軍隊去護送，路上很有可能遭遇敵人阻擊，存在軍隊的同時敵人不會優先攻擊使節。但千萬不能戀戰，因為敵人的軍隊是源源不斷的。使節到達PUSAN後，雙方達成聯盟。此後北部的問題可以交由盟國解決，己方主要的精力投入摧毀南側島嶼上日本的三個要塞。將敵人的要塞悉數摧毀後目標達成。



地圖

**－時代 5 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 破碎 | 12 | 車間 | 機械單位 | ＋2 殺傷半徑 |
| | 彈力彈射 | 12 | 車間 | 投擲機械單位 | ＋10%速度 |
| | 神學 | 12 | 廟宇 | 所有單位 | ＋10%忠誠 |
| | 一神教 | 12 | 大學 | 領土 | ＋3%士氣 / ＋3%熱情 |
| 經濟科技 | 地圖學 | 12 | 市場 | 商業車 | ＋10%HP / ＋10%速度 |
| | 馬鞍與馬鐙 | 12 | 騎兵營 | 騎兵近戰單位 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 人口普查 | 12 | 城鎮中心 | 城鎮中心 / 倉庫 | ＋5 駐軍空間 |
| | 阿拉伯數字 | 12 | 市場 | 商業運輸單位 | －20%貿易時間 |
| 王權科技 | 邏輯學 | 12 | 大學 | 間諜 / 巫師 | －15%冷卻時間 |
| | 命理學 | 12 | 大學 | － | ＋25%欄位能力持續時間 |
| | 護馬鍊鎧甲 | 12 | 騎兵營 | 騎兵近戰單位 | ＋10%HP |
| | 星盤 | 12 | 城鎮中心 | 海軍單位 | ＋10%HP |

## DECEPTION（詭計）

### 西元 668 年

無論是己方的聯盟還是 KOGURYO 和 PAEKCHE 的聯盟都出現了崩潰的危機。聯盟得來不易，但如果聯盟破裂的話，哪一方率先對抗 KOGURYO 和 PAEKCHE 都將取得優勢。現在己方和盟友都有實力佔領敵人的領土，眼前將是一場激烈的爭奪戰一看哪一方率先取得在整個地圖上的絕對優勢。由於盟友的戰力的確誇張，所以最好的辦法便是搶在盟友之前對地方的城鎮中心實施佔領，己方已經作用的建築盟友無法作用的。如果己方兵力不足的話，可以派遣一支步兵跟隨盟友的第一梯隊，在第一時間到達敵人的領地，利用盟友的軍隊抵抗敵人，而己方則抓緊時間佔領（說實話，這樣很不厚道）。在敵人的領土被全部佔領後，系統會自動根據地圖上的分佈局勢做出判斷，如果自己不能取得絕對優勢，盟友就會背叛，此後將是另一場戰爭。

**－時代 6 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 公共衛生 | 14 | 城鎮中心 | 市民 | ＋20%HP |
| | 忠誠 | 14 | 城鎮中心 | 所有建築 | ＋10%“忠誠” |
| | 騎士制度 | 14 | 騎兵營 | 騎兵近戰單位 | ＋10%攻擊 |
| | 尾柱舵 | 14 | 城鎮中心 | 海軍單位 | ＋10%速度 |
| 經濟科技 | 水車 | 14 | 城鎮中心 | 城鎮中心／房屋 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 輪作 | 14 | 倉庫 | 市民／漁船 | ＋20%資源擷取效率 |
| | 遊牧民族 | 14 | 騎兵營 | 騎兵遠端單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 專業技術 | 14 | 城鎮中心 | 海軍單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 彩色繪圖抄本 | 14 | 廟宇 | 巫師 | ＋1視野／＋1射程 |
| | 建築創新 | 14 | 城鎮中心 | 城鎮中心／房屋 | ＋10%耐久／＋1視野 |
| | 工匠工會 | 14 | 車間 | 機械單位 | ＋10%HP |
| | 修道院制度 | 14 | 廟宇 | 間諜／巫師 | ＋10%HP／＋10%速度 |

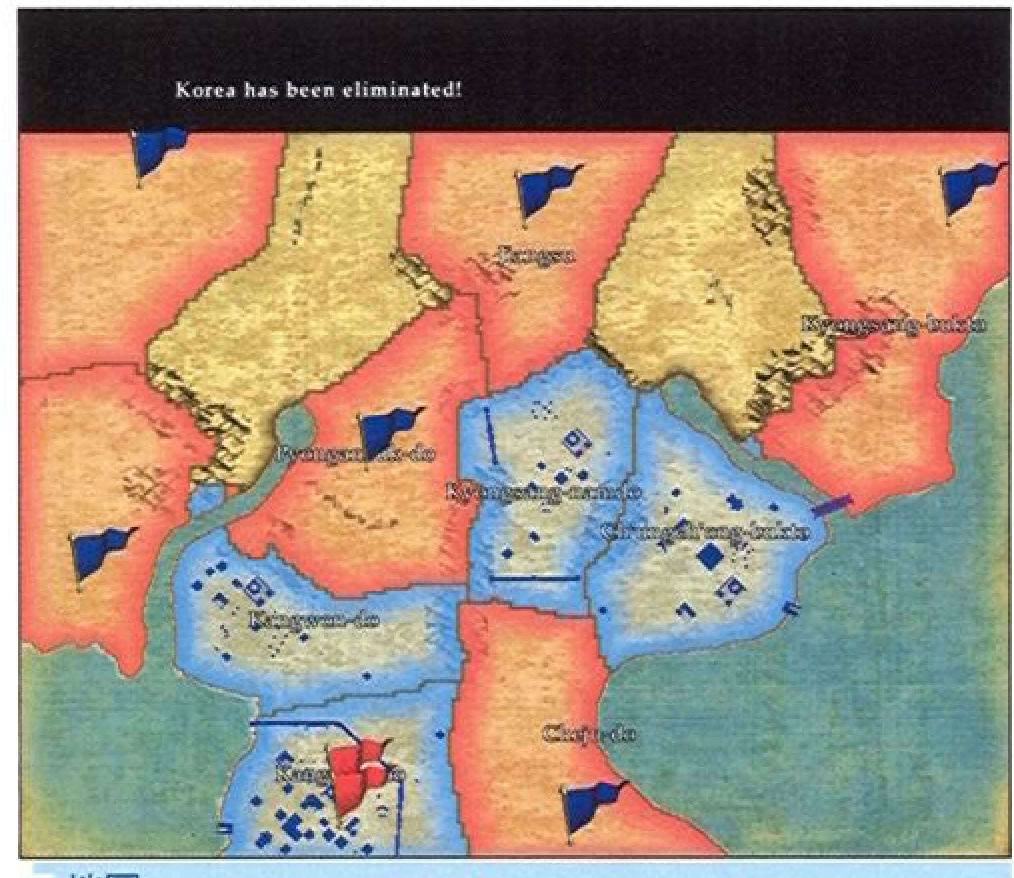



地圖

## KOREA UNITED（統一朝鮮）

### 西元 676 年

隨著朝鮮的統一，與盟國的衝突不可避免的爆發了。盟友瞄準的是朝鮮的財富，而朝鮮則是為了自由。從目前地圖上的局勢而言，這必定是一場消耗戰。昔日盟友在東南的領土是最好奪取的，因為它本在己方包圍之中。之後便需要一點一點的蠶食對方領土，與此同時必須在已佔領的領土上修建防禦設施以避免拉鋸戰。如此穩紮穩打，最終的勝利終會到來的。朝鮮已經被戰爭、入侵和革命折磨的夠久了，幾代人都在忍耐著。最終，這一切的一切都結束了，朝鮮人民站了起來。幾個世紀前，偉人TANGUN的夢想成真了。




地圖



先人夢想成真

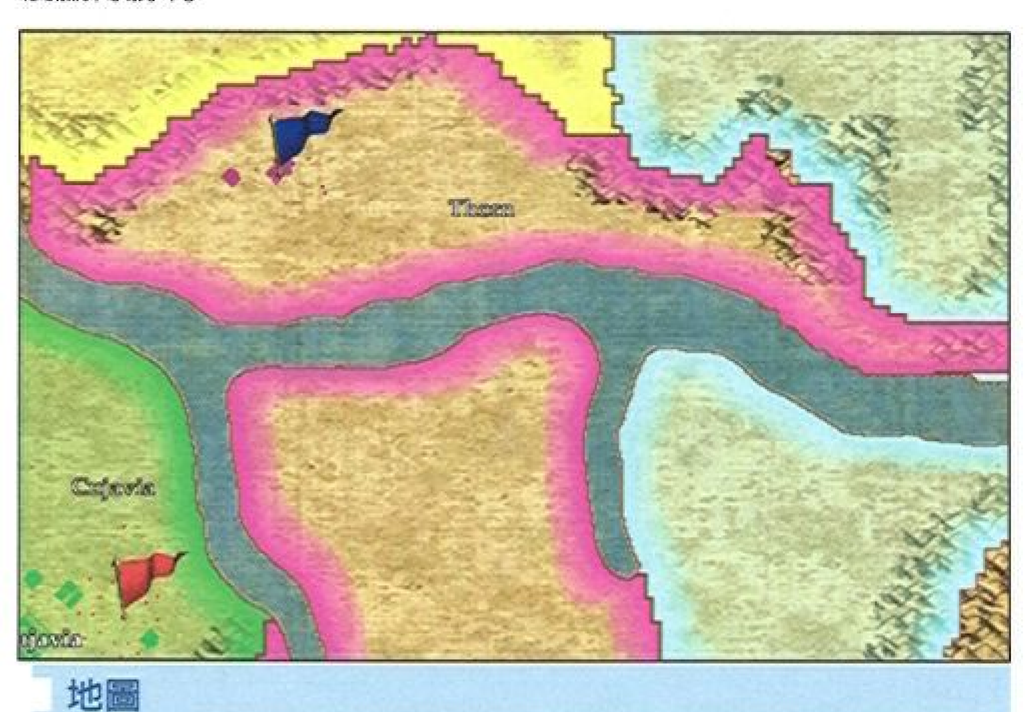
# 德國之章



## CRUSADE IN PRUSSIA（十字軍在普魯士）

西元 1220 － 1280 年

從日爾曼騎士重返歐洲，他們慢慢的皈依了東正教。說來話長，總之，普魯士人組織起來反抗侵略，並預防著波蘭淪為神聖羅馬帝國的附屬國。普魯士騎士出現在地圖西南角，雖然沒有城鎮的支援，但是以目前的軍隊實力攻下北側的異教徒廟宇沒有任何問題。控制該區域後，既有波蘭市民加入，此時便可以在佔領的領地上建立城鎮了。接下來需要搜索異教徒的要塞，只有消滅它，才可以取得本區域的控制權。敵人的要塞在靠近東北角落的附近，但是在摧毀它之前還需要控制周圍的裏窩那人（黃色地域）以確保城鎮的安全。可以通過策反 5 個裏窩那人來驅使對方結成同盟。最後，囤積好軍隊向東北的異教徒發起攻擊，摧毀其要塞後贏得勝利。



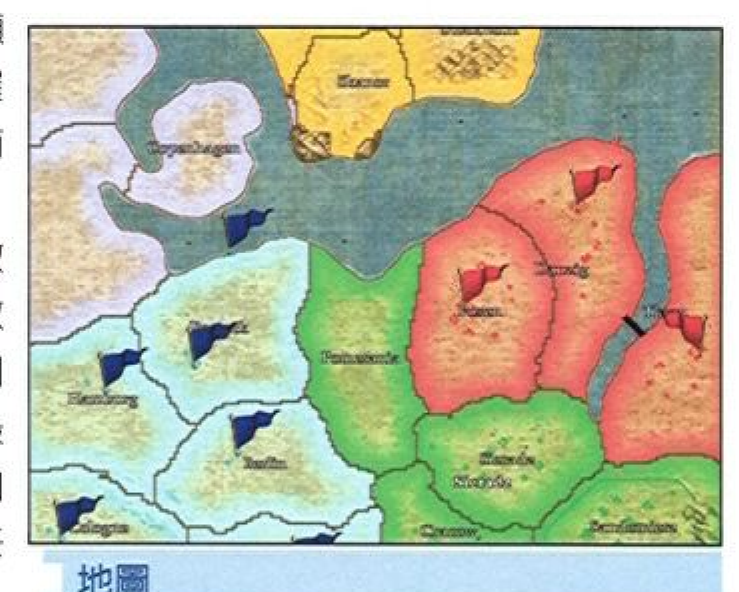

地圖

## THE HANSEATIC LEAGUE（漢薩同盟）

西元 1263 － 1410 年

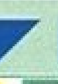
日爾曼獲得了一個與漢薩同盟交易的絕佳機會，前提是他們可以在商場上擊敗競爭對手。而波蘭一如既往的覬覦著普魯士的領土。機會難得，目前迫切需要與神聖羅馬帝國建立貿易往來，但是在普魯士與羅馬之間卻是波蘭的勢力。因此陸上的交易勢必需要經過戰火的洗禮。準備戰事需要先優化資源，如此便不得不開闢海上航線來與羅馬的海港進行交易。但是羅馬海港的通商權已經被瑞典人取得。

先建立一支海軍，將其駐守在羅馬的海港之外，此後瑞典的商船便無法入港，普魯士便可以取得通商權。建立海上絲路之後，便開始著手建立一支強大的陸軍，準備突破波蘭的封鎖，打開在陸上與羅馬通商的大門。先從靠近海港一側佔領敵人的領土，並在自己的領地與波蘭交界處豎立哨所。由於己方的軍隊無法踏上羅馬的領土，所以進入羅馬帝國境內的商隊便無法保護。可以通過圍魏救趙的辦法，在敵我邊境大量吸引地方的火力，最終與所有羅馬口岸建立商路後任務完成。



地圖

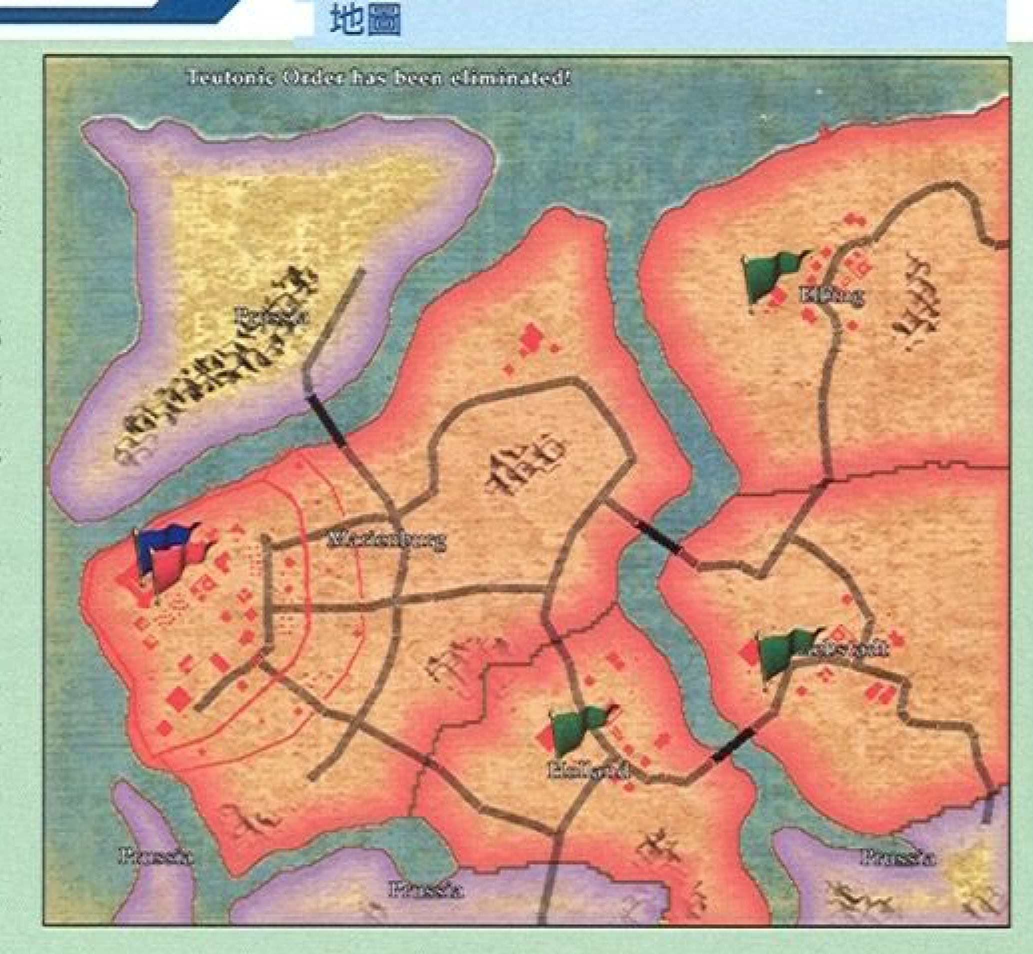
## DEFENDING THE ORDER（防禦）



西元 1410 － 1466 年

隨騎士們抵抗 TANNENBERG 的同時，POLES 也繼續穿越普魯士的領土與 ORDER 周旋。直到戰火一直蔓延到 MARIENBURG —日爾曼的重鎮。戰火即將來臨，在此之前必須為戰爭做好充分的準備。在敵人到來前必須在己方東部的三個城鎮採集到各 1000 單位的錫、鐵、石頭。因此初期需要大量招募市民。需要注意的是每個城鎮都有自己的?出，一旦敵人攻陷了週邊三個城鎮之一，採集的任務便告破?。完成資源的準備後，由於前方無限據守，所以需要將市民及殘餘軍隊轉移到西側的 MARIENBURG 城堡。此時敵人正忙於在剛剛佔領的週邊城鎮掠奪，趁此機會在 MARIENBURG 部下周密的部署（前列以重裝戰士及騎兵抵擋，後面多多安排投石車以及遠端兵種，並在外城正門兩側建立要塞），需要注意的是城鎮中心西北也需要豎立幾座哨所。戰鬥開始後敵人會源源不斷的趕來，每阻擋住敵人的一波次攻擊西北都會出現己方的援軍。在敵人攻入城堡前消滅250個敵人單位後，敵人的主將出現。擊中兵力將之消滅則取得本次戰役的勝利。

地圖



## THE REFORMATION（革新）

### 西元 1525 － 1526 年

普魯士已經陷入了窘境—既要維持軍隊的數量又要抵禦波蘭等外族的入侵，於是普魯士掀起了一場革新。相信這場革命可以給己方以嶄新的實力，同時也敲響了騎士制度的喪鐘，為普魯士開闢了一條新的道路。革新開始後必須優先考慮與哪個普魯士勢力結盟：與FRIEDLAND結盟將取得王權皇冠；與LYCK結盟可以孤立限制其他勢力的發展；與MARIENWERDER結盟將取得軍事皇冠；與TILSIT結盟則可以得到經濟皇冠。慎重選擇好結盟的目標後將ALBRECHT派往對方的城鎮，如此可以表示己方的誠意，當同盟形成後其他勢力將對己方宣戰，此時需要保護盟友的貴族到達己方城鎮。之後與其他三個勢力交戰並將之一一佔領，最後波蘭向普魯士伸出了橄欖枝，此時移動ALBRECHT到達中下波蘭的主城即可。




地圖

**－時代 7 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 鐵合金 | 14 | 兵營 | 步兵單位 | ＋10%攻擊 |
| | 正式訓練 | 14 | 大學 | 軍事生產建築 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 強化窗套 | 14 | 大學 | 要塞 / 哨所 / 箭塔 | ＋1 視野 / ＋1 射程 |
| | 職業軍人 | 14 | 兵營 | 近戰步兵 | ＋10%攻擊 |
| 經濟科技 | 宗教法庭 | 14 | 廟宇 | 間諜 / 巫師 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 製圖術 | 14 | 大學 | 要塞 / 哨所 / 箭塔 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 古典文學研究 | 14 | 大學 | 廟宇 / 大學 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 船塢 | 14 | 城鎮中心 | 市民 / 探險者 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| 王權科技 | 精密解剖 | 14 | 兵營 | 近戰步兵 | ＋10%HP |
| | 陶釉壁壘 | 14 | 大學 | 城牆及附屬建築 | ＋10%耐久 / ＋1 視野 |
| | 機動機砲車 | 14 | 車間 | 炮擊機械單位 | ＋10%HP |
| | 秘密結社 | 14 | 大學 | 間諜 | 資料收集＋3%技能點數 |

## BRANDENBURG PRUSSIA

### 西元 1640 － 1688 年

眾望所歸能改變普魯士倒楣的運氣的來自BRANDENBURG的威廉掌握了的大權，而BRANDENBURG恰好位於歐洲的中心。這場戰役的目標是瑞典和KONIGSBURG，形勢對己方而言尚屬有利—KONIGSBURG隔海相望而瑞典處於己方的半包圍之中。首先利用巫師策反瑞典的10個單位，如此將使KONIGSBURG不戰而降。之後的戰鬥就簡單的多，攻下瑞典所有的城鎮即可。




地圖

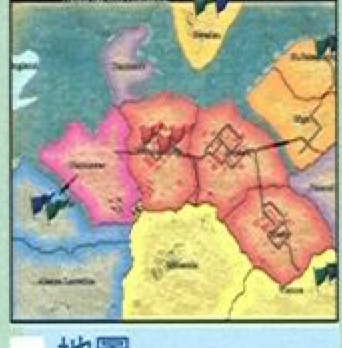
**－時代 8 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 海軍戰術 | 14 | 城鎮中心 | 海軍戰艦 | ＋10%攻擊 |
| | 騎兵戰術 | 14 | 騎兵營 | 重騎兵 | ＋10%攻擊 |
| | 改量式保險絲 | 14 | 兵營 | 遠端步兵 | ＋1 殺傷半徑 |
| | 反射式望遠鏡 | 14 | 車間 | 炮擊機械單位 | ＋10%攻擊 |
| 經濟科技 | 戰術研究 | 14 | 兵營 | － | 獲得中堅晉陞 |
| | 銀行學 | 14 | 市場 | － | －10%貿易稅 |
| | 螺輪 | 14 | 車間 | 炮擊機械單位 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 預備軍人 | 14 | 兵營 | 遠端步兵 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| 王權科技 | 殖民主義 | 14 | 城鎮中心 | 房屋 | ＋2 支援人口 |
| | 荷重樑 | 14 | 大學 | 要塞 / 箭塔 | ＋5/ ＋2 駐軍空間 |
| | 測量術 | 14 | 大學 | 城牆及附屬建築 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 騎兵後勤學 | 14 | 騎兵營 | 重騎兵 | ＋10%HP |

## THE SEVEN YEARS WAR（七年戰爭）

### 西元 1756 － 1763 年

瑪利亞，當時奧匈帝國的領導者試圖奪回西裏西亞的領土。為了增加自己對抗普魯士的籌碼，她組成了一個不牢靠的聯盟，其中包括俄國、瑞典還有法國。在此之前從沒有這麼多國家捲入到這種地域紛爭之中。面對如此懸殊的實力，普魯士的命運似乎只有滅亡…。地圖之中一共有8個勢力，其中4個與普魯士為敵，所以盡可能的拉攏其餘的3個勢力來與之抗衡。其中英國很可能最早站在普魯士一方。與HANNOVER結盟後要在整個戰役中確保其都城的安全。之後又是一場消耗戰：與盟軍協作擊敗所有敵對的國家，其中需要注意的是北部瑞典的威脅，由於其間隔有海峽，可以先派艦隊摧毀其碼頭，留待最後擊敗它。



地圖

**－時代 9 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 第五縱隊 | 18 | 大學 | 間諜 | 獲得投毒與淨化技能 |
| | 微積分學 | 18 | 工廠 | 重砲 | ＋10%攻擊 |
| | 火砲戰術 | 18 | 工廠 | 輕型砲 | ＋10%速度 |
| | 榴霰彈 | 18 | 工廠 | 炮兵 | ＋2 殺傷半徑 |
| 經濟科技 | 重商主義 | 18 | 市場 | 商業單位 | ＋10%路程加成 |
| | 輪作 | 18 | 倉庫 | 市民 | ＋20%特殊資源擷取效率 |
| | 標準裝備 | 18 | 兵營 | 遠端步兵 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 機械加工工具 | 18 | 工廠 | 重砲 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| 王權科技 | 軍需部隊 | 18 | 兵營 | 步兵單位 | ＋10%HP |
| | 爆爐 | 18 | 大學 | 要塞 / 哨所 / 箭塔 | ＋10%HP |
| | 科學儀器 | 18 | 大學 | 廟宇 / 大學 | ＋10%HP/+1 視野 |
| | 理性主義 | 18 | 大學 | 廟宇 / 大學 | ＋1 駐軍空間 |

## RESISTING NAPOLEON（抵抗拿破侖）

### 西元1812 － 1814年

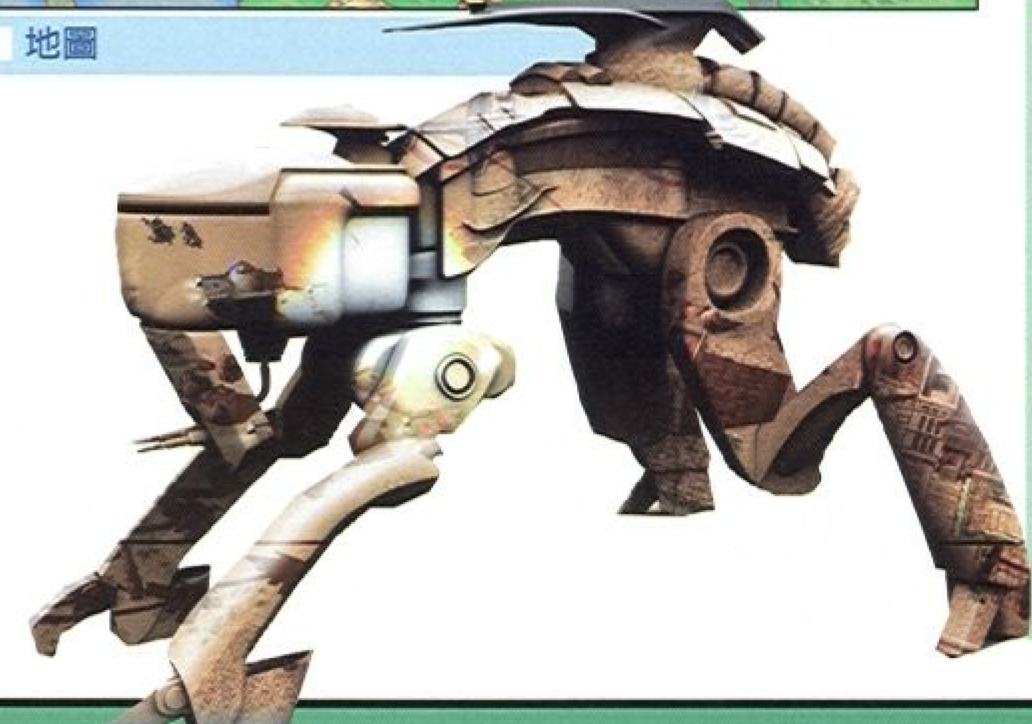
拿破侖大軍被擊敗，法國軍隊戰無不勝的神話也隨之破滅。普魯士等民族都在迅速的集結軍隊，不給法國喘息的機會。法國可能被擊敗了，但他們還沒有出局。西側的十個城鎮已經被法國佔領，普魯士也在法國的監視之下，集結軍隊是要避免10個戰鬥單位聚在一處，被巡邏的法軍發現後便會暴露己方的目標，從而受到敵人大軍的打擊。秘密積累軍隊，待時機成熟之後將大軍集結起來向西側的城鎮進攻，必須解放 10 個被占領土中的 6 個以上，才能夠推翻法國的統治。當第六座城鎮被光復後，拿破侖的大軍將從西側抵達，此時需要堅守住己方的城鎮並消滅 150 個敵方單位。在此之前應該在西側豎立大量哨所，並駐守炮兵做好迎擊的準備。



拿破侖時代




地圖



## BLOOD AND IRON（鐵血）

### 西元1863 － 1871年

俾斯麥成為了德國的首相，他開始著手統一德意志帝國，一個一個士兵，一個一個的城鎮，一個一個的聯邦。歐洲最強大的民族之一終於迎接到了屬於它的時代。這次戰役的主要目標是北側的 SSCHLESWIG-HOLSTEIN 。在開戰之前要設法和周邊的聯邦結盟，而此時法國也將大量的軍隊陳兵至西側的 SAARBRUCKEN 附近，此時絕對不要讓自己的士兵跨過國界，否則一場慘烈的戰爭將在德法之間展開，這並不是現在該做的。丹麥很快將與奧匈帝國結盟對德國宣戰，此時只要派遣一隻有力的部隊，佔領奧匈帝國的都城－維也納，就可以迫使其退出戰爭，同時將原奧匈的領土 VENETIA 割讓給義大利便可以贏得這個盟友。若要與德意志聯邦結盟則需要將目前仍屬於法國的領土 ALSACE LORRAINE（阿爾薩斯）割讓給對方，或者直接將其吞併。

也許大家看到法國在邊界上的陳兵都會選擇吞併，那麼我們就從相對歷史的角度出發—對法國宣戰！與法國的戰鬥將集中在彼方屯兵與己方的 SAARBRUCKEN ，只要在此擊潰法國的大軍並佔領ALSACE後派遣一隊機動力較高的騎兵突入法國都城，將得到拿破侖三世駕崩的消息，法國戰敗。將ALSACE割讓給德意志聯邦後率軍打敗丹麥贏得統一戰爭的勝利。法國的投降宣告德國取得了歐洲大陸的霸者地位，俾斯麥確保了分裂聯邦的繁榮與安全後，實現了德意志的統一。幾十年間他以自己技術家般的政治手腕保持與周圍國家的和平共處。但是德國皇帝死後的繼承者卻並沒有如此的遠見，俾斯麥告老還鄉，德國的外交政策也改變了許多：時間沒有抹去法國在德國手中蒙受的羞辱。這一切導致德國走上了下坡路，這種狀況直接延續到第二次世界大戰的爆發…




地圖

－時代 10 科技列表－

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | 獎勵 |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 來福線槍管 | 18 | 兵營 | 遠端步兵 | ＋1 視野 / ＋1 射程 |
| | 生產效率 | 18 | 工廠 | 重砲 | ＋10%速度 |
| | 游擊戰術 | 18 | 兵營 | 所有單位 | ＋10%忠誠 |
| | 民族主義 | 18 | 大學 | 領土 | ＋3%士氣 / ＋3%熱情 |
| 經濟科技 | 鐵路 | 18 | 市場 | 商業車 | ＋10%HP/ ＋10%速度 |
| | 標準化訓練 | 18 | 騎兵營 | 輕型機車兵 | －10%費用 / －10%建造時間 |
| | 城市遷移 | 18 | 城鎮中心 | 城鎮中心 / 倉庫 | ＋5 駐軍空間 |
| | 電報 | 18 | 市場 | 商業運輸單位 | －20%貿易時間 |
| 王權科技 | 教育普及 | 18 | 大學 | 間諜 / 巫師 | –15%冷卻時間 |
| | 進化論 | 18 | 城鎮中心 | － | ＋25%欄位能力持續時間 |
| | 燈泡 | 18 | 城鎮中心 | 輕型機車兵 | ＋10%HP |
| | 鍍鐵術 | 18 | 城鎮中心 | 海軍單位 | ＋10%HP |

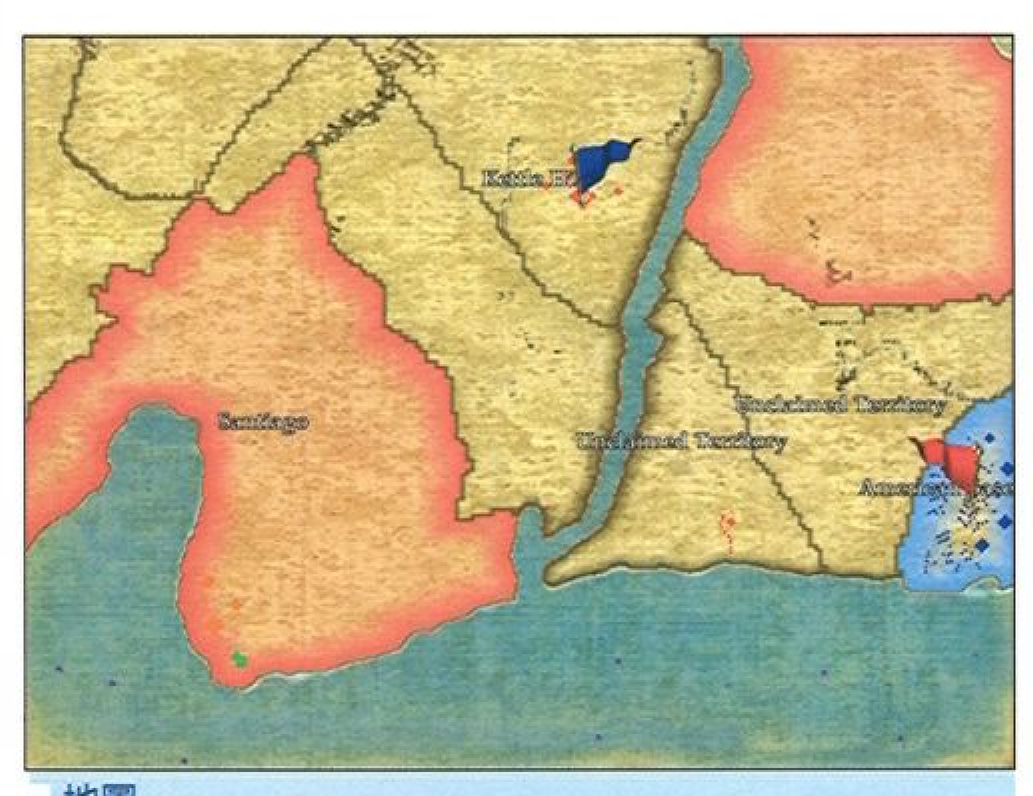


# 美國之章

## SAN JUAN HILL(聖胡安)

### 西元 1898 年

為了爭取情勢的主動與牟取美國在中美島嶼上的利益，美國總統麥肯利將戰船從緬因州開向了哈瓦那。很不幸的是，在這裏緬因基本起不了任何作用，除了替古巴傳話以外。為了將西班牙人趕出古巴，美軍決定進軍聖地牙哥…。戰役開始後，美軍登上灘頭陣地後並不能就此建立城鎮，必須趁早攻下 KETTLE HILL ，否則以自己有限的軍隊對抗越來越多的敵人將是一件很恐怖的事情。攻下KETTLE HILL 後如果有餘力的話可以解放在地圖東北角落的 EL CANEY 。如此，美軍將在灘頭得到更多的增援。下一個目標便是位於地圖正中的 SAN JUAN HILL ，在此美軍將遭遇大量的西班牙軍隊，利用重炮與步兵的配合可以有效的減少己方的傷亡。最後在向聖地牙哥進軍的路上可以順便解放另一座古巴城市，在攻下聖地牙哥後，西班牙人被趕出了古巴。

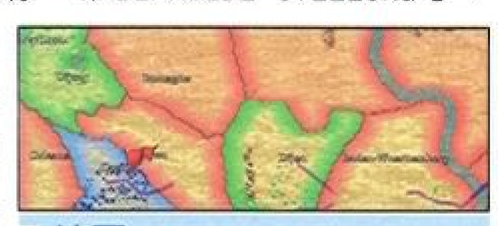



地圖

## THE MEUSE-ARGONNE OFFENSIVE

### 西元 1918 年

東部前線上，俄國退出了戰爭，德國集結了自己所有的力量對抗著法國及其同盟。英法聯盟現在有了新的力量，因為美國在最後時刻因德國的自由潛艇戰而介入了戰爭。 1918 年夏秋時節戰爭將會硝煙散盡，對於任何一方而言，這都將是一種解脫。首先要突破敵軍的重重防線，目標是敵軍前線上的5座機槍堡壘。將其全部踹掉之後，向地圖中下的MONTFAUCON進軍。佔領MONTFAUCON後，進而奪取北部重鎮ROMAGNE。攻克這兩塊地域之後，敵軍士氣受挫棄守位於地圖東側中部的 CUNEL ，必須在 5 分鐘之內趕到那裏，否則敵軍將再度反擊。現在敵人只剩最後一道橋頭防線— KHIEMHILDE STELLUNG 了，這裏的敵人防禦比較嚴密，可以利用轟炸機配合地面部隊進攻。佔領橋頭陣地後經過短暫的修整，再衝過MEUSE大橋，佔領或摧毀全部敵人的建築後贏得本次戰役。



地圖

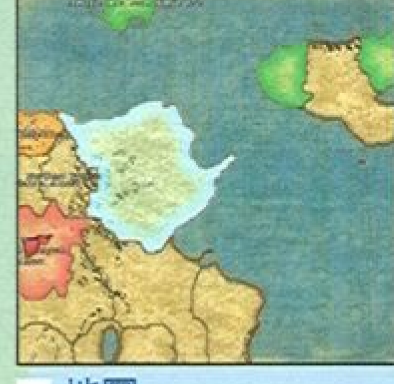
**－時代 11 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | ＋20%HP |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 聯合 | 22 | 城鎮中心 | 市民 | 獲得投毒與淨化技能 |
| | 城市戰 | 22 | 城鎮中心 | 所有建築 | ＋10%忠誠 |
| | 高爆彈 | 22 | 兵營 | 步兵單位 | ＋10%攻擊 |
| | 電話 | 22 | 大學 | 要塞／哨所／箭塔 | ＋1 視野／＋1 射程 |
| 經濟科技 | 產業規模 | 22 | 城鎮中心 | 城鎮中心／房屋 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 重機具 | 22 | 倉庫 | 市民／漁船 | ＋20%資源擷取效率 |
| | 迫擊砲隊 | 22 | 兵營 | 遠端步兵 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 進步改革 | 22 | 城鎮中心 | 市民／探險者 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 機械化戰爭 | 22 | 製造工廠 | 裝甲車輛 | 移動不受氣候影響 |
| | 大眾運輸 | 22 | 城鎮中心 | 城鎮中心／房屋 | ＋10%HP/+1 視野 |
| | 偽裝 | 22 | 工廠 | 裝甲炮兵 | ＋10%HP |
| | 鋼鐵建築 | 22 | 大學 | 城牆及附屬建築 | ＋10%HP/+1 視野 |

## WW II -north africa and sicily(二戰－北非及西西里)

### 西元 1942 年

歐洲再一次的淪為戰場，但是這一次德國在軍事上所獲得的，超過了它所能預料的成績。運用「閃電戰」這種新的戰術，德國幾乎掃平了整個歐洲。日本對珍珠港的偷襲將美國拖入了這場戰爭，也許這將給整個戰局一個新的機會。美軍的登陸地點是盟軍英國的營地，在此美軍並無法得到補給。向地圖西南的 TEBESSA 進軍，將之佔領後獲得市民，此時可以將這裏作為整個北非戰場的大本營。這時會收到命令：中部防線告急，需要在 14 分鐘內增援，指揮軍隊先沿南側繞過裂谷，繼而一路向北奔襲。繞過裂谷後得知前方有德軍的陣地，將之佔領。抵達前線後佔領亞歷山大，在這裏的海港碼頭將作為盟軍登陸西西里的跳板。在 25 分鐘內渡過墨西拿海峽並佔領西西里的墨西拿港，則取得開闢第二戰場的第一步勝利。



地圖

**－時代 12 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | ＋20%HP |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 可攜式無線電 | 22 | 製造工廠 | 裝甲戰鬥車輛 | ＋10%攻擊 |
| | 合成物質 | 22 | 大學 | 兵營／製造工廠／工廠 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 聯合作戰 | 22 | 工廠 | 裝甲炮兵 | ＋10%速度 |
| | 裝甲先鋒部隊 | 22 | 製造工廠 | 裝甲戰鬥車輛 | ＋10%攻擊 |
| 經濟科技 | 配給供應 | 22 | 兵營 | 步兵單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 地下建築 | 22 | 大學 | 要塞／哨所／箭塔 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 貨幣政策 | 22 | 市場 | － | －10%貿易稅 |
| | 模組架構 | 22 | 城鎮中心 | 海軍單位 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 鋼筋混凝土 | 22 | 大學 | 要塞／箭塔 | ＋5/＋2 駐軍空間 |
| | 情報員 | 22 | 大學 | 巫師 | ＋10%HP/+10%速度 |
| | 火箭技術 | 22 | 工廠 | 裝甲炮兵車 | ＋10%HP |
| | 灘頭封鎖 | 22 | 城鎮中心 | 海軍戰鬥單位 | ＋3 殺傷半徑 |

## WW II -THE LIBERATION OF FRANCE (解放法蘭西)

西元1944年

1944年夏末，英國、美國以及自由法國陣線，在將德國趕出法國的戰役中取得了巨大的勝利，幾乎所有人都認為德軍已經窮途末路了，但是納粹的國防軍還沒有出動，12月，他們將進行最後的反撲。整個法國都在德軍的控制之下，所以整個任務相對而言比較單調，一片一片的解放河岸西側所有的法國領土，最終抵達河岸。到達河岸後，得知敵人即將發起反撲，要確保橋頭的控制權6 分鐘。在此之前要求在河兩岸至少各建一座哨所及防空炮。建好之後敵人將發起攻擊。此時需要注意的是，應先在河東岸建設防禦群，最後在西岸隨便豎起兩個要求建築就可以。因為東岸的防禦如果被敵人突破進而摧毀橋頭的防禦工事的話，計時將停止。



地圖



坦克大戰

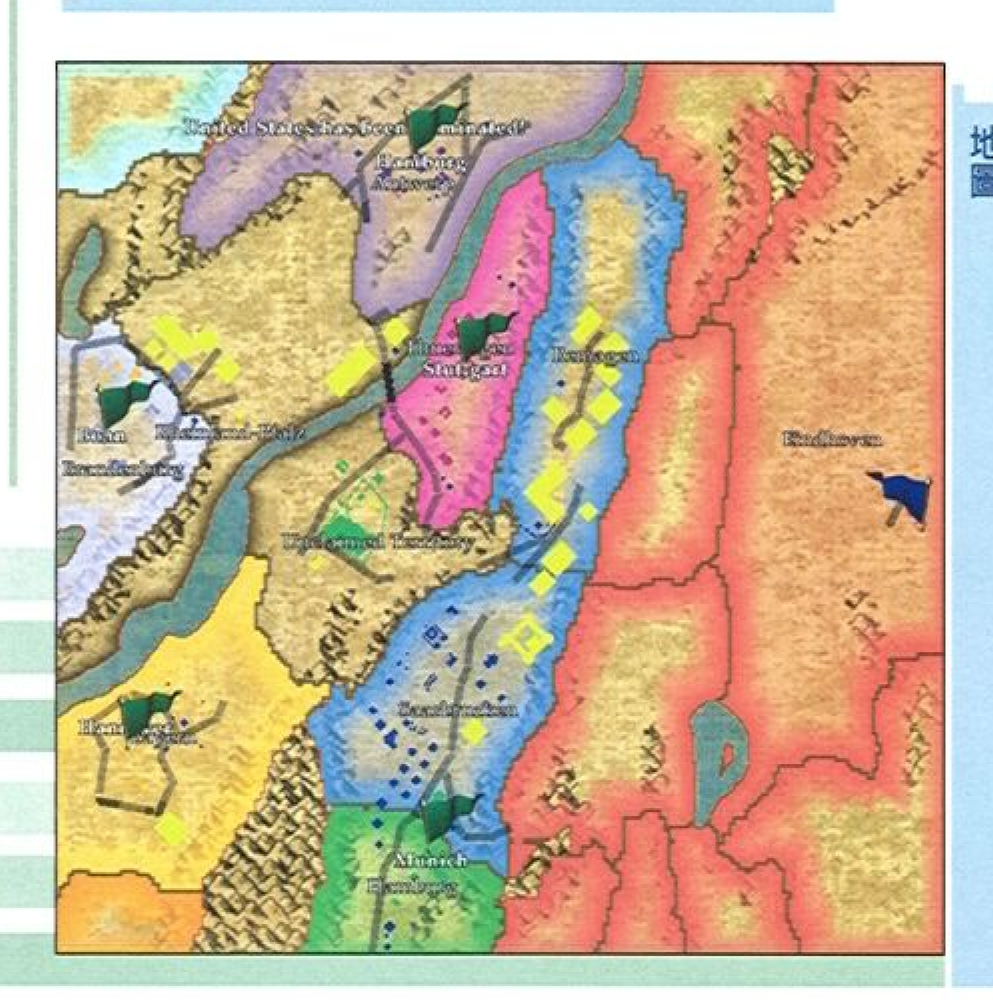
## THE COLD WAR-A DIVIDED GERMANY (冷戰-分裂的德國)

西元1952年

二戰結束後，盟軍在戰後世界格局的管理上產生了分歧，為了避免直接的衝突，英國、美國和蘇聯批准了一項折中的方案—世界被劃分為幾個區域，每個勢力掌管一片並互不干涉。一個有限的承諾避免了全球化的利益衝突，而地下卻有暗流在湧動，稍有不慎將導致一場核戰爭。而德國整個的領土也被劃分為西德和東德。這是冷戰之中的一場間諜戰，蘇聯和美國都將各自派遣間諜潛入對方的領地竊取資料。在地圖西側是由西方國家共同管理的西德，而東部則為東德。由於其他國家的防禦設施並不完善，會向美國要求保護，這5 個區域是MUNICH ，STUTTGART ，HAMBURG，TREATY和HANNOVER。初期應招募一定數量的軍隊分別派遣到上述5 個區域，並派遣工人在該區域修建哨所以識破敵對勢力間諜的隱形。己方只有20名間諜，必須保證己方間諜不被蘇聯消滅乾淨，並在蘇聯間諜盜取以上 5 個區域的情報前完成己方的間諜任務。首先派遣一組間諜沿南側的通道混入東德並尋找相對安全的區域隱藏（例如樹林），同時另一組間諜從北側通道進入，同樣隱藏。由南側的間諜盜取第一個任務點的情報後，得知第二個情報點的位置，同時得知英國間諜任務失敗，隱藏在東北的角落中。派北側的一名間諜將之安全帶領到西北的區域。南側間諜繼續盜取第二個任務點的情報後得到第三個任務點的資訊，這個任務點由北側間諜盜取。最終取得東德間諜戰的勝利。



秘密潛入

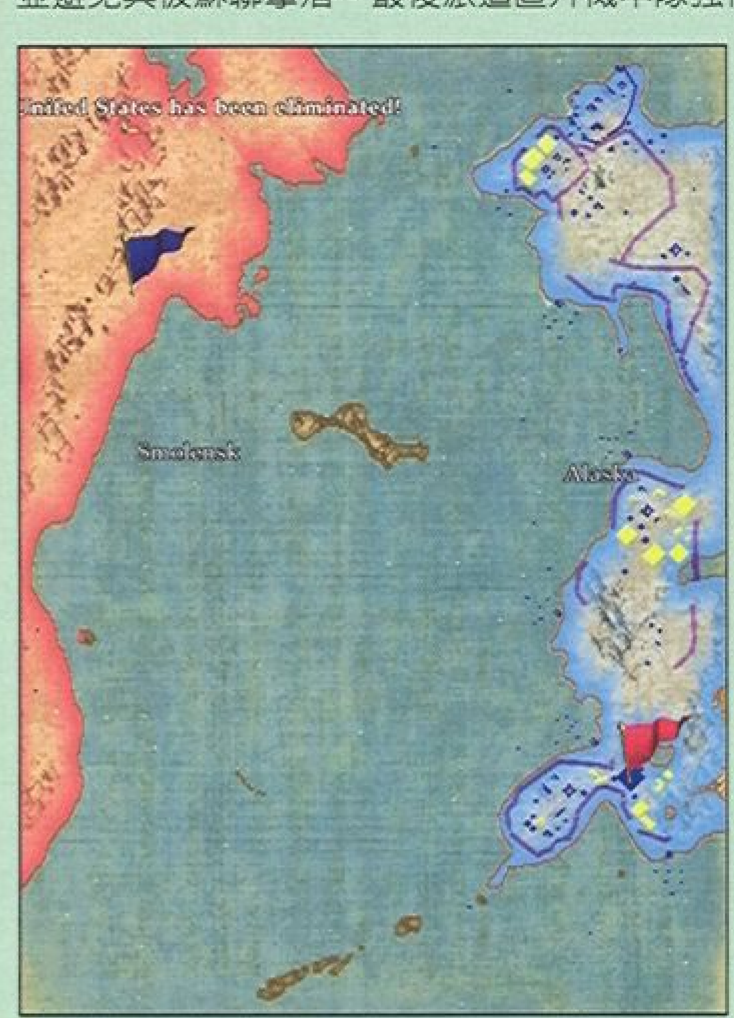


地圖

## THE COLD WAR-DOOMSDAY COUNTDOWN（末日倒計時）

### 西元 1988 年

由於技術的迅速發展，無影無蹤的隱藏，以及利用核子導彈完美的防守，使得潛艇成為支配海軍的命脈。在蘇聯與美國幾近接壤的白令海峽一場秘密的戰爭正在悄無聲息的爆發著。此次同樣是一場間諜戰，首先需要派遣間諜潛入海峽對面蘇聯的領土上盜取情報，時限為一個小時，由於此次行動極有可能引發核戰爭所以命名為「末日倒計時」。在間諜駛向北側的蘇聯領土的同時，需要在己方的碼頭擴充海軍實力，以防止蘇聯海軍不時的騷擾。間諜到達蘇聯領土後得知第一個任務點的消息。盜取研究中心的資料後，前往第二個任務點盜取工廠的資料，此後得知蘇聯在研製新式飛機，這次主要利用的是間諜的破壞技能。成功的破壞之後隱形飛機會自動起飛，此時需要引導其飛向美國的機場，並避免其被蘇聯擊落。最後派遣直升機中隊強行突破，摧毀第一個任務點的研究中心。與此同時還有另一條輔助任務可以完成，完成每個單獨行動都可以獲得延時。1、盜取蘇聯南端工廠的資訊；2、盜取蘇聯北端直升機坪的資訊；3、盜取蘇聯南部市場的情報。




地圖

**－時代 13 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | ＋20%HP |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 雷達 | 22 | 城鎮中心 | 海軍攻擊單位 | ＋10%攻擊 |
| | 改良式偵察系統 | 22 | 兵營 | 火箭步兵 | ＋10%攻擊 |
| | 廣體飛機 | 22 | 機場 | － | ＋4 傘兵 |
| | 全球地位系統 | 22 | 工廠 | 裝甲火箭車輛 | ＋10%攻擊 |
| 經濟科技 | 電腦 | 22 | 兵營 | M18 主戰坦克 | 獲得精英晉陞 |
| | 機器人技術 | 22 | 製造工廠 | 裝甲坦克 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 塑膠原料 | 22 | 工廠 | 裝甲火箭車輛 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 全球化 | 22 | 市場 | 商業單位 | ＋10%路程加成 |
| 王權科技 | 製藥學 | 22 | 城鎮中心 | 房屋 | ＋2 支援人口 |
| | 反射式裝甲 | 22 | 製造工廠 | 裝甲火箭車輛 | ＋10%HP |
| | 先進聚合物 | 22 | 大學 | 城牆及附屬建築 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 鈦結構 | 22 | 大學 | 要塞／哨所／箭塔 | ＋10%HP |

## A DOOM FROM THE RED EARTH（紅色星球的審判）

### 西元 2058 年

2058 年夏天，CHARLES BLACKWORTH，掌握有著最為先進技術的將軍發動了叛亂。首先需要派遣軍隊前往地圖東南的白宮，保護總統的安全，敵人對白宮的攻擊並不十分猛烈，可以很輕鬆的守住。為了保證總統順利的撤離白宮，需要奪取西北的 ANDREWS AIR FORCE。敵人在這裏的部署比較強大，需要集中優勢兵力攻取。消滅駐守在這裏的敵人後，佔領機場以及直升機停機坪。因為將軍掌握著比軍方更加高級的科技，所以必須奪取或摧毀其位於東側中部的研究中心。這裏敵人的防禦更加堅實。同時需要派遣間諜潛入將軍基地的內部破壞大學，由於敵人的圍牆間諜無法進入，只能通過運輸直升機將其空投進入。囤積足夠的兵力後對將軍的基地展開突破攻擊，由於敵人圍牆的耐久極高且箭塔的攻擊力很強，所以集中火力突破圍牆後直接向城鎮中心攻擊，將其摧毀後保護總統的車輛抵達 ANDREWS AIR FORCE。

**－時代 14 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | ＋20%HP |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 特殊部隊 | 26 | 大學 | 間諜 | ＋20%破壞效率／＋20%效果 |
| | 雷射導引 | 26 | 工廠 | 裝甲火箭車輛 | ＋10%攻擊 |
| | 燃料電池 | 26 | 城鎮中心 | 海軍單位 | ＋10%速度 |
| | 反彈道飛彈系統 | 26 | 機場 | 對空裝甲車輛 | 提高命中 |
| 經濟科技 | 遙控載具 | 26 | 製造工廠 | 裝甲火箭車輛 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 改良煉油 | 26 | 倉庫 | 市民 | ＋20%特殊資源擷取效率 |
| | 基因治療 | 26 | 大學 | 間諜／巫師 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 纖維光學 | 26 | 工廠 | 導彈車 | －10%費用／－10%建造時間 |
| 王權科技 | 凱夫勒護甲 | 26 | 兵營 | 基本步兵單位 | ＋10%HP |
| | 反射式纖維 | 26 | 兵營 | 火箭步兵 | ＋10%HP |
| | 先進材料 | 26 | 大學 | 廟宇／大學 | ＋10%HP/+1 視野 |
| | 虛擬實境 | 26 | 大學 | 廟宇／大學 | ＋1 駐軍空間 |




地圖



奪取機場

## THE FUTURE OF USA（美國的未來）

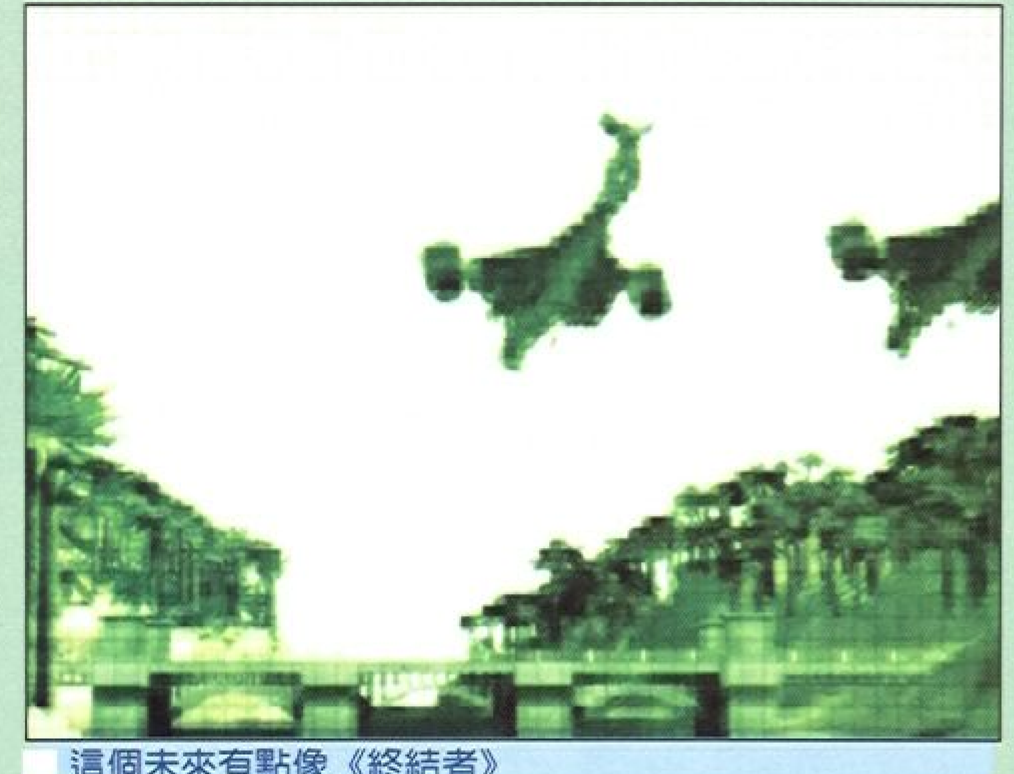
### 西元 2070 年

叛逃的將軍在巴西建立了自己的基地，並喪心病狂的試圖發動一場核戰爭。本關是任務模式的最後一關，需要在保護盟友巴西的同時，尋找出敵人的 4 個導彈井並將之摧毀。最後尋找到將軍的基地將之擊斃。任務很簡單，只是將軍基地中密密麻麻的機器人生產線的產出效率實在是讓人吃驚。四個導彈井分別在地圖的中上（2 個），地圖的左下，地圖的右下。最後在阻擊將軍時需要注意，發現其蹤蹟後，他將駕駛巨大的機器人迅速向地圖的東南逃竄，其移動十分快速，建議用直升機追趕並殲滅。將軍的陰謀破產了，自己也魂飛湮滅了。而然美國的未來又會怎樣呢？

**－時代 15 科技列表－**

| 科技型式 | 標籤 | 消耗科技指數 | 需求 | 影響單位 | ＋20%HP |
|---|---|---|---|---|---|
| 軍事科技 | 植入型晶片 | 26 | 大學 | 醫療兵 | ＋3 醫療效果 |
| | 靈敏控制 | 26 | 工廠 | 導彈車 | ＋10%速度 |
| | 感知工智慧 | 26 | 城鎮中心 | 所有單位 | ＋10%忠誠 |
| | 感知強化 | 26 | 大學 | 領土 | ＋3%士氣／＋3%熱情 |
| 經濟科技 | 自動化公路 | 26 | 市場 | 商業車輛 | ＋10%HP/+10%速度 |
| | 精神革命 | 26 | 大學 | 廟宇／大學 | －10%費用／－10%建造時間 |
| | 生物工程 | 26 | 城鎮中心 | 城鎮中心／倉庫 | ＋5 駐軍空間 |
| | 虛擬市場 | 26 | 市場 | 商業運輸單位 | －20%貿易時間 |
| 王權科技 | 神經機械器官 | 26 | 大學 | 間諜／巫師 | －15%冷卻時間 |
| | 人工頭腦 | 26 | 城鎮中心 | － | ＋25%欄位能力持續時間 |
| | 磁力盾 | 26 | 製造工廠 | 主戰坦克 | ＋10%HP |
| | 奈米機械 | 26 | 城鎮中心 | 海軍單位 | ＋10%HP |

地圖


這個未來有點像《終結者》

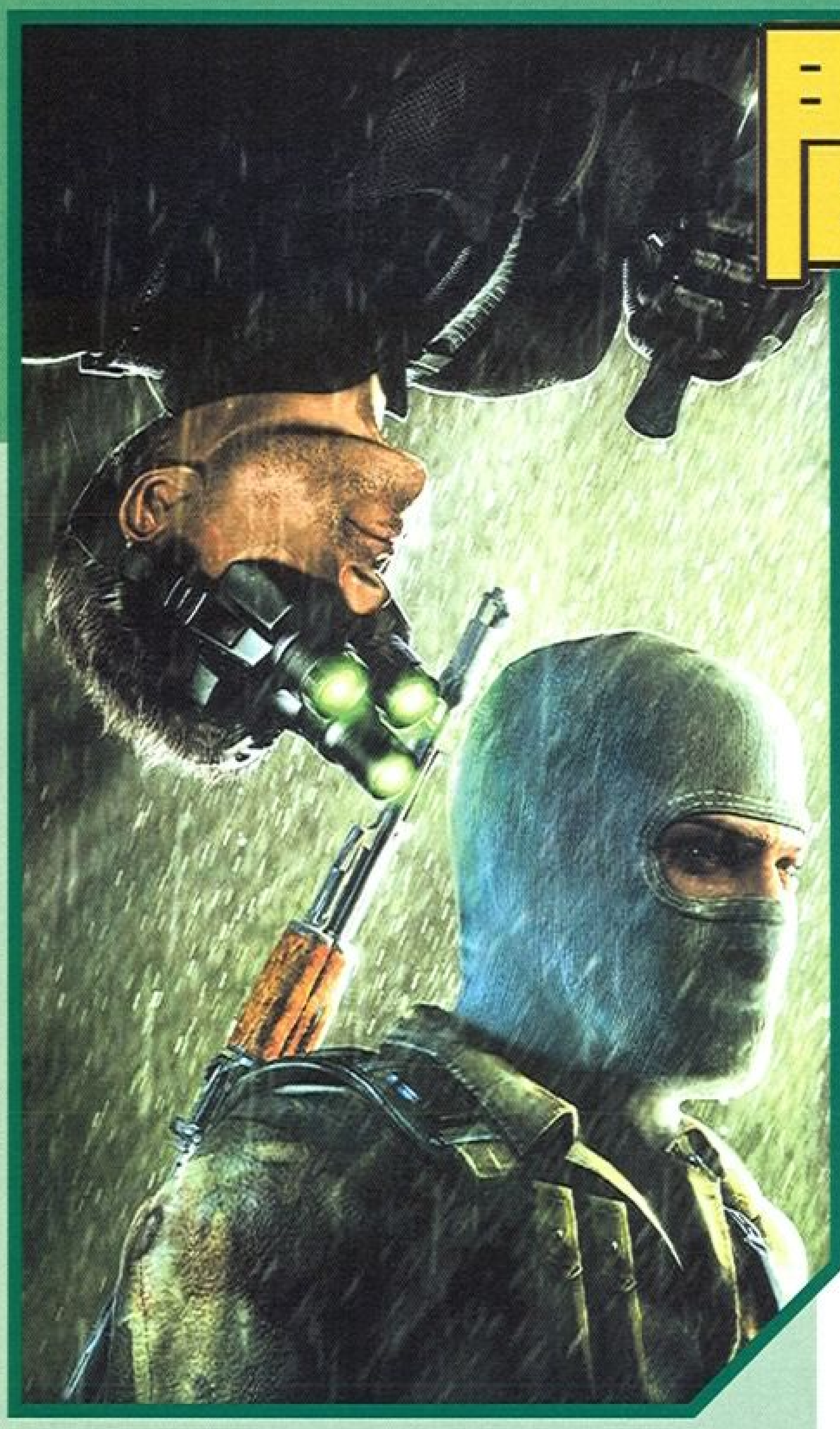


恐怖的未來戰爭



# 間諜遊戲III

## —混沌理論



| | |
|---|---|
| DATA | 遊戲類型：動作遊戲（ACT） |
| | 研究製造：id Software |
| | 販賣流通：松崗科技 |
| | 網　　址：http://www.splintercell.com/uk/ |





## 操作指南

### 間諜移動

| | | | |
|---|---|---|---|
| W | 前進 | D | 右移 |
| S | 後退 | C | 蹲下／起立 |
| A | 左移 | Shift | 跳躍／劈腿跳 |

### 間諜動作

| | | | |
|---|---|---|---|
| 滑鼠左鍵 | 開火－副武器 | V | 吹口哨 |
| 滑鼠右鍵 | 開火－主武器 | Ctrl | 武器清單 |
| 空白鍵 | 互動 | Alt | 更換副武器 |
| E／滑鼠中鍵 | 使用武器／裝備 | Q | 變換視角 |
| R | 換彈夾 | | |

### 光學配備

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 望遠鏡／狙擊模式 | 3 | 感熱儀 |
| 2 | 夜視鏡 | 4 | 噪音儀 |

### 間諜系統

| | | | |
|---|---|---|---|
| F1 | 資訊介面 | F8 | 快速讀檔 |
| F5 | 快速存檔 | | |

## 間諜入門

1. 遇上集結的小兵，千萬不要硬碰硬，得想個法子分散他們。
2. 對於門後面的敵人，選擇Bush Door的方式，將敵人砸暈。
3. 你必須迴避所有監視器，直到你在某台電腦中關閉它們為止。
4. 當卡關時，多按F1看地圖，所有任務資訊都包含在其中。
5. Q鍵的目的是讓你能靈活變換射擊姿勢。
6. 多用副武器的電擊子彈和金屬空拋環，能殺人於無形。
7. 監視器會發出高分貝的嗡鳴，戴上夜視鏡則可以判斷是否具有夜間監視功能。
8. 擅用地形優勢，藏匿在天花板鐵柱，或攀住陽台護欄，不但能隱匿自身行蹤，也能隨時對小兵作出攻擊。
9. 無線電將會對危險提出警告。
10. 視網膜檢測器可以破解，也可以挾持另一名士兵，威脅他幫你通過。

撰文／NowShow





# 流程攻略

## 第一關 海岸線燈塔 LIGHTHOUSE

### 1-1

從海岸線登陸後，山姆．費雪背後是漆黑一片的無垠大海，眼前的綿豁山谷，則是正待潛入的基地。從搖曳的小燈處攀上陡壁後，持續前進，行走到一半時，切莫被前方不遠傳來的槍聲給震懾住。按下空白鍵互動，鑽過幽谷洞穴，Shift 能讓費雪跳躍攀上壁岩。吊橋小徑前，費雪首次面對敵人，隨手拾起小石塊，擲向不遠旁的黑暗處，等著對方掉入陷阱。果不其然，小兵渡過吊橋，聞聲而來，抓準機會由背後猛烈一刺，再如法砲製，清除掉另一名敵人。



▲關閉發電機，對潛入行動大有幫助。

來到酒窖，先關閉發電機，讓燈光熄滅，接著往左下走去，將碰上一名小兵，可按下 V 吹口哨引誘他，再借黑暗的優勢，挾持他，問出寶貴的資訊。遭勒斃的小兵徒然倒下時，陣陣的淒厲呼喊傳至費雪耳邊，順著聲音，使用 S、W、A、D 鍵撬開門鎖後，出來，一名懸在浴缸內，備受凌辱的囚犯映入眼簾。可以撿拾身旁物品投擲，引誘小兵擊子彈，輔以俐落的槍法，將其擊斃。但無論多麼敏捷地撂倒敵人，仍然來不及追上犯人靈魂的消逝，費雪能做的，只有解開他手上的撩繩。




◀記得解開人質手上的撩繩。

### 1-2

軍事營地，有盞大燈十分刺眼，換上 SC 滅音手槍，射破燈泡。這個舉動會引起營內鼓噪，趁機由左方小路繞過去，避開與小兵正面衝突。或者，也可以不射破大燈，改以鋒利的刀刃劃破帳棚，然後挾持小兵，這樣可得到更多的情報，當然也會讓自己身陷囹圄。通過走廊，來到室外廢墟，可選擇攀上屋簷，然後跳躍到另一頭的臨時便橋。也可翻過右邊的傾頹矮牆，爬樓梯上去，最終也會來到臨時便橋。不同之處在於，後者必須面對 2 名以上的敵人，但可取得一份子彈，利弊之間，端看如何抉擇。通過門簾，踏著細膩的步伐靠近小兵，在他來不及反應之前，緊緊地鎖住他的喉頭，問完情報撂倒他後，操作桌上的電腦，以竊取更多的重要資料。




▶從這裡直接跳過去，對入門玩家來講是不錯的選擇。




◀操作電腦是此關卡的重要任務。

### 1-3

砲台前，兩名小兵正在閒談，不必理會他們，躡手躡腳的左轉下樓梯，然而，若硬是想展開殺戮，那麼金屬空拋環是相當不錯的選擇，樓梯中段，還有間小房間，裡頭有一名小兵。洶湧的潮水拍打著滿佈苔藻的礁岩，盪出陣陣水聲。燈塔旁，一名小兵來回巡守，若對自己槍法有自信，那不彷試著一槍擊斃他，而如果想通過吊橋，挾持小兵問出更多情報，那先擊破那盞唯一能綻發光芒的小燈，是絕對必要的。打開燈塔大門，輕鬆解決渾然不知的小兵，延旋轉梯身而上，在爬上塔頂前，花點時間留意小兵巡守路徑，以及燈塔旋轉頻率，俐落地翻上後，關閉燈光，在被擊倒小兵的哀嚎聲中，呼叫總部，圓滿結束這次的任務。

# 第二關 寧靜郵輪
## CARGO SHIP

### 2-1

月涼如水，甲板上三兩小兵來回巡守，費雪聽完無線電傳來的簡報後，一名小兵恰好來到附近，悄然的移至他身後，挾持住他，費雪幽默的說：美好的夜晚。在問完船艦上總人數後，這句話對他來講，將是否定的。費雪得從右方艙廊潛入艦內，但這裡有兩名活動的小兵，最佳的策略是趁兩名小兵交談之際，透過貨櫃中的狹縫，來到甲板下方。門前一名小兵坐在矮凳上打著盹，解決他的時候得小心，以免觸動警戒。貨倉內，費雪得安置發報儀在指定的箱子上，整艘船上還有許多同樣模樣的箱子，打亮眼睛，不要錯過任何一只。



▲記得為船上每只同樣的箱子裝上發報儀。

前行不遠，一扇漏水大門是無法開啓的，但再走幾步，機房內，一名大叔正在研磨機具，趁機器發出噪音時撂倒他，並爬上房裡左邊的通氣孔。



解決完大叔後，爬上房裡左邊的通氣孔。▲

輪機室，有兩名船員正在交談，按 Shift 讓費雪一躍抓住頭頂的鋼柱，等船員走近，再按空白鍵，就可以輕鬆勒斃他，艙內還剩一名操作機具的船員，爬下鐵梯後，輕聲的靠近，料理掉他。



◀《混沌理論》中最令人拍案的精采動作。

### 2-2

從機具後方的門離開，來到另一貨艙，艙內有具箱子，閱讀上頭的貼紙。離開貨倉，艙廊盡頭會走來兩名小兵，艙廊旁有提供了讓人爬下的管徑通道，能避開正面衝突。

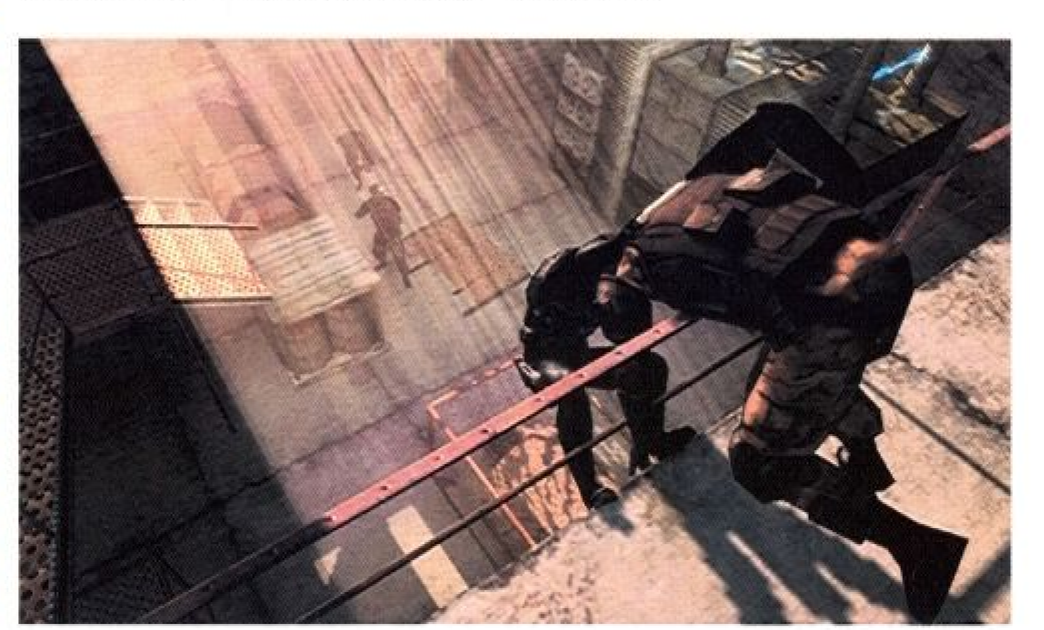


▲閱讀箱上的貼紙，將更了解潛入事件的始末。

引擎室裡是不能開槍的，總共有三層，平均一層駐有一名小兵，在黑暗中靜默的解決掉他們。小房間裡，兩名小兵在談話，一台電腦處在運作狀態，先使用電腦，等小兵分開時，再分別收拾他們。來到室外，樓梯下一只木箱，不要忘了裝上發報儀，上一層樓，來到艦上餐廳，先用纜線攝影機觀察門內情況，等一名小兵離開後，再悄悄打開房門，迅速射殺一名小兵，並放倒另一名，廚房內同樣有只箱子，裝上發報器。後頭的餐廳內有兩名小兵，先關上電燈，讓他們處在黑暗中，再個別擊破。由後門出去，可以上到船艦宿舍，這裡同樣有只箱子，得裝置發報器。

### 2-3

最上層的艦橋，船長和大副正操弄著複雜的航海儀具，設法挾持船長，問出必要的情報。緊接，得知必須回到下層的宿舍，剷除一名重要的船員。休息室，有三名船員，正打著撲克牌，好不愜意。然而，關上電燈後，他們的焦躁不安的情緒，便會迅速的顯露出來，好好把握這個機會，完成此趟任務的關鍵。除掉休息室內的船員後，便可接獲撤離船艦的通知，費雪必須抵達船尾的定點。甲板上，仍有數名巡守小兵，可潛入資訊室獲取更充沛的情報資源，或直接前往定點，結束任務。



## 第三關 國家銀行 BANK

3-1

費雪翻過牆圍牆，腳就踏在柔軟的草皮上，眼前兩名小兵正在交談，似乎沒有查覺這麼輕靈俐落的潛入行動。左邊設有自動感應器，只要太靠近燈泡就會亮起來。可以與牆壁保持一段距離，躡步地走進左方盡頭的暗巷，那裡會有整座庭院的電力系統，切斷後，三名小兵將會陷入漆黑迷濛當中。



▲延著箭頭走到盡頭，切斷電力系統。

接著，可選擇撬開前門，引誘小兵出來勒斃他，再躲過監視器，竊取電腦中的資料。或是直接往後頭走去，爬上垂梯，來到銀行屋頂。這時候，美麗的助理會藉由無線電，指導費雪先到後面的一間小房間內，切斷機房電力，並打開屋頂天窗。垂繩而降後，周圍會佈滿紅外線，右方有一名小兵正在打盹，用 SC 手槍把他叫醒，朦朧中，他會先切斷一部份的紅外線，趁這個機會，馬上入侵右手邊的電腦，切斷全部的紅外線，再好好地招呼他。如果剛才在室外，並沒有選擇向前門挑戰，這時可別忘記回到入口處，竊取電腦裡頭的資料。

3-2

中廳有兩扇門，往左手邊走，裡頭有名小兵正要進房，先把他引出來，料理掉之後，還有一具監視器，不過這具監視器並不具備夜視功能，所以只要把燈泡射破就行了。監視器底下是監視房間的入口，先用纜線攝影機觀察，可以發現一名小兵正在室內徘徊，按下 V 吹口哨引誘他到門邊，選擇 Bush Door 將他砸暈，不過時間得抓好，否則被 Bush Door 將會是費雪。　竊取完監視房內電腦的資訊後，緊接著往二樓前進。二樓有紅外線搭配小兵的佈局，看似天衣無縫，但只要緊挨著小兵背後，就可輕易的通過紅外線。二樓入口處的電腦也記得要入侵，通過第二塊滿佈紅外線的區域，並清除掉小兵後，拐幾個彎就可以看到資訊中心，資訊中心周圍佈有監視器，務必小心。



▲記得按下進入控制器。

在資訊中心裡，入侵主控電腦，並關閉所有的監視和警報系統，再按下牆下的進入控制器，接著便可以大搖大擺的走進經理辦公室，竊取爐火前電腦內的所有資料。當然，每個房間內的進入控制器，都別忘了按下，隨後，攀著窗台躍下，來到後花園。

3-3

輕鬆料理掉一名小兵後，後花園入口左手腳邊處，有一個通氣密道，沿著密道爬近辦公室，竊取電腦資訊，並按下進入控制器。



▲花園入口處的通氣密道，可以進入旁邊的辦公室。

監管中心有三名小兵駐守，射破燈泡可以將他們個別引誘出來，再分別擊破。進入監管中心，同樣熟練的上載電腦檔案。由監管中心旁的玻璃門進入，先往右手邊彎，拿取 1024 號保險櫃的炸彈，下樓梯後，於金庫兩旁分別安置解碼鎖。這裡的解碼鎖小有技巧，開啓一格鎖鍵後，必須等閃爍的紅燈轉綠後，才能繼續開啓下一格鎖鍵。隨後，裝上炸彈，退到入口處，引爆它。進入金庫，入侵盡頭的電腦，解開保險櫃的鎖，在離開前，拿取任務的關鍵品，然後回到前院的牆邊，撤離國家銀行。

# 第四關 電力警戒 PENTHOUSE

## 4-1

電力突然中斷，大城市陷入一片黑暗，費雪奉命找出事件幕後主使，這次的潛入行動，將不能濫殺無辜，因此，槍最好是為了射破燈泡而拔出。街道上共有四名巡守小兵，擊暈最靠近的那名後，費雪將有幾種選擇，由右方爬上垂梯，攀著牆緣，順水管爬下去，可以輕鬆來到一名站崗小兵的身後。或是拔出SC手槍，擊破刺眼的探照大燈，但不管怎麼行動，剩下的三名小兵，都相當機靈，難以應付。

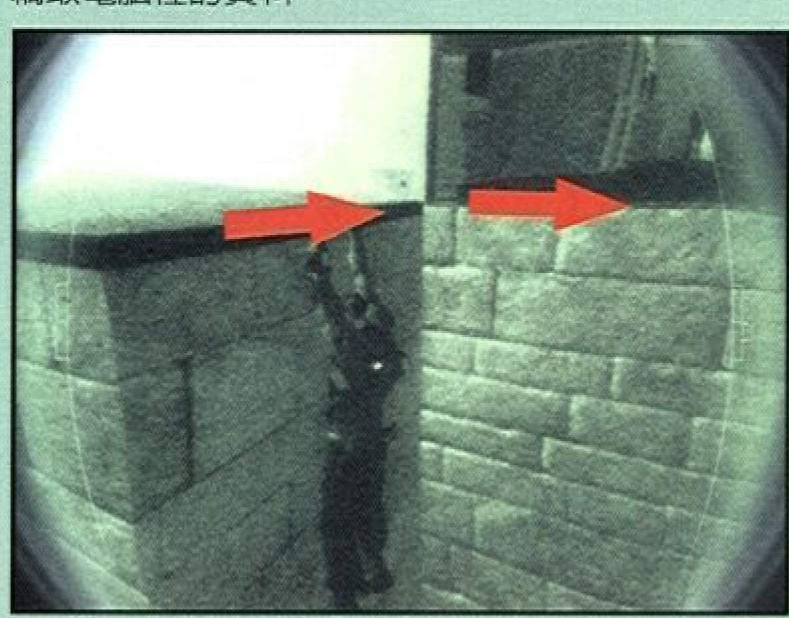



◀有兩種選擇，但沒有特別安全的。

室內，挾持一名電梯維修技工後，會引來一名小兵，一股作氣將他們同時擊倒，進入電梯內，由頭頂的通氣口爬上去，再攀著垂梯繼續爬行。解決雜務室裡頭的小兵之後，來到天台停機坪，直昇機螺旋槳夾著高速氣流，硬是吹亂了費雪一頭可愛到不行的短髮，趁直昇機高分貝的噪音，擊破天台的光線，再引誘周圍的小兵，將他們一一撂倒，之後，爬上廣告看版，鉤上繩子，滑到對面。

## 4-2

費雪的禁殺令，在這裡被解除了，對上小兵將不再綁手綁腳，不過隨後會碰上具備夜視功能的監視器，仍是萬分棘手。攀住牆壁，爬到另一頭，按下V引誘小兵來到欄杆旁，冷不防的將他拉下萬丈高樓。房間內，另外有兩名小兵，可割破右方的乳白色塑膠薄膜，爬過通氣管，料理掉電腦前熟睡的小兵，竊取電腦裡的資料。



◀攀住牆壁，潛入另一頭的閣樓。

室外，有一具夜視攝影機，換上夜視鏡，可以看見它的掃描範圍，從此地開始，共有6具攝影機，得為每具都裝上監視系統，來到攝影機的正下方，按下空白鍵。爬上鐵梯，有兩扇門，選擇左邊的房間進入，裡面有一名小兵，靜悄悄的除掉他，避免驚動陽台上的另外兩名小兵，陽台也有一具監視器，最好先清除小兵，再全力通過監視器。

屋內一樓，兩名小兵，廚房、客廳各一，監視器兩具，電梯口、電視旁各一，幹掉小兵時要乾淨俐落，儘量別發出聲音，不然容易驚動另一名小兵，電梯口則是撤退點，得稍微記一下。二樓，橘色屏風後面有扇門，直走到盡頭左轉，有一密室，竊取電腦內的資料。房間內有一具監視器，三個螢幕的電腦沒有資訊，可以不必冒險操控。到底，植物室內有兩名小兵在交談，先把走廊燈關掉，把兩人分別引出來，植物室還有一具監視器必須裝上監視系統。



## 4-3

回到剛才鐵梯上的兩扇門處，這次選擇往右走，通過雜物間後，有一處靜僻小屋，除了幾名小兵巡守外，屋內還有設置詭雷，想保命的話，要用最慢的速度走近詭雷，並且解除它。屋內一房間，關著一名老人，它會教導你如何恢復城市的電源，首先開啓伺服器，電力設備將會待命，到一台機器旁，拿取電力設備上閃亮光芒的能量條，接著打開感熱儀，看哪座電力設備上的能量條是呈現熄滅的狀態，就去把它開啓，共有六台，有一台藏在老人原本站立位置的後方，容易忽略。完畢後，城市的電力將會因此而恢復，記得拿走伺服器上的IC卡片，回到剛才提過的撤退點，結束這趟任務。



◀感熱儀能顯示出缺乏能量的電力設備。

## 第五關 駭客入侵
DISPLACE

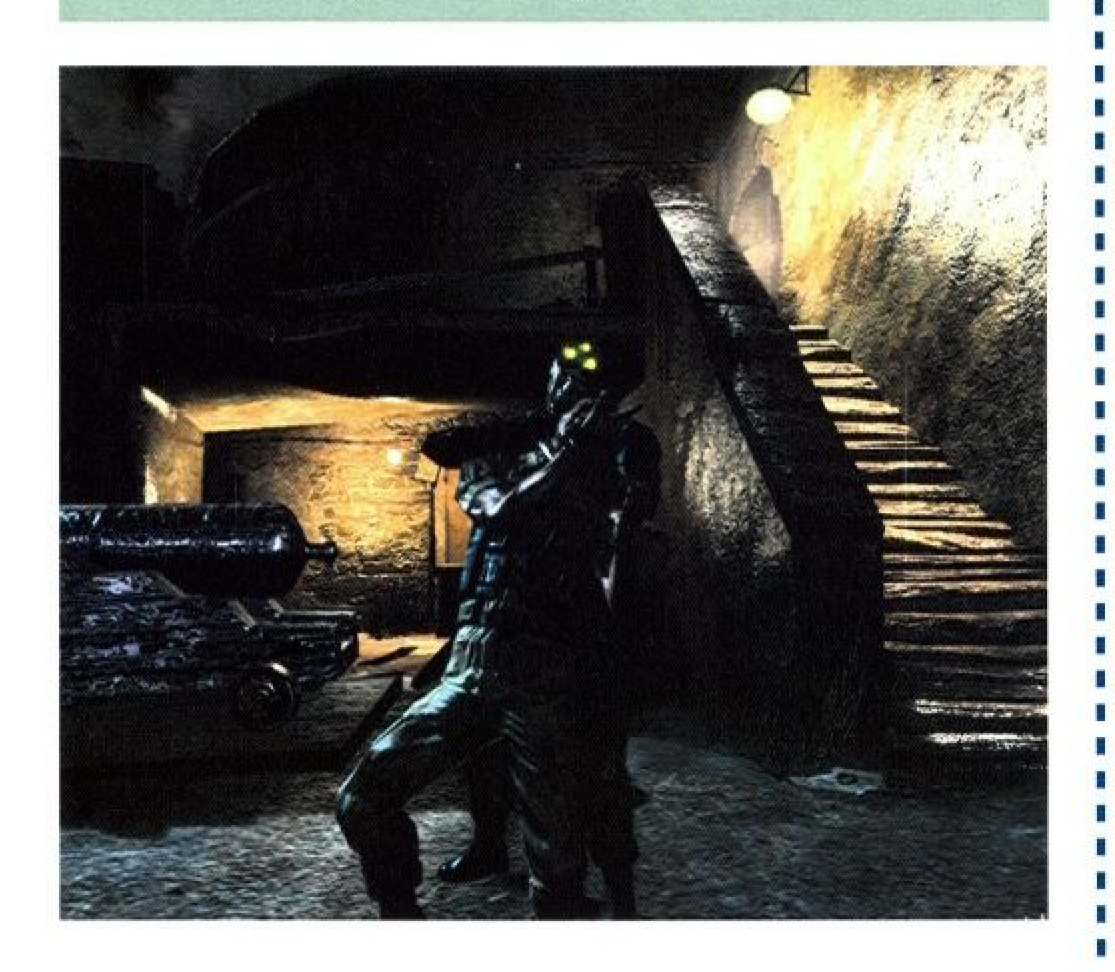
### 5-1

費雪必須潛入商業大廈竊取情報，在還沒摸清楚敵人身分以前，這次的任務是不允許濫殺無辜的。碩大的通風口內，傳來陣陣風扇馬達迴旋聲，費雪必須先到控制機台旁，將風扇電源關閉，這裡有兩名小兵，待他們分散，就可以行動了。風扇停止後，費雪站上通風口，打開鐵網，綁妥尼龍繩索，垂降進入。走到通風管盡頭，會有一扇通氣口，先別急著下去，用纜線攝影機觀察，等人都離開後，再打開通氣口，房內有台電腦，會有一些情報。

出門後，費雪所在的位置是第二層，從旁邊護欄翻下，可以到達第一層的客廳，這裡有一名小兵守著。拐幾個彎之後，會來到一間有數座大型電漿螢幕的資訊室，剛才在房間內談話的老闆，已經來到這，加上一名保鑣，共有 3 人。設法挾持提著皮箱的老闆，詢問情報後，並使用他所提的皮箱，竊取箱內電腦資訊。資訊室內有不少台電腦，每台都得入侵，最後面的那台則是任務重點。



▲從對方遺漏皮箱內的電腦，竊取資料。



### 5-2

回到第二層，通過木製地板的穿堂，這裡有具攝影機和巡守小兵，還有待會會用到的電梯。對面是兩扇門，其中一扇進入後，將會面對滿佈紅外線的走廊，選擇另一扇則可以到達健身中心，這裡有幾台電腦，同樣需要入侵。從健身中心內的一條通氣孔，可以爬到隔壁的房間，這裡是練靶室，擊暈一名小兵後，入侵一樓的電腦，接著到二樓，有台閃著綠色光點的主電腦，同樣入侵它，旁邊是一條通氣孔，可以用它爬進一樓的中央資訊室。中央資訊室內有台母體電腦，操作電腦後發現，主要資訊並不在此，隨後會有數名小兵聞警報聲響進入，趁他們還沒搞清楚入侵者前，趕快從門口出去，看準監視器的轉向，快速地進入電梯前往第三層。



▶健身房內的通氣口可以爬到隔壁的練靶室。

### 5-3

出電梯後，往左有兩名小兵正在走廊上閒談，可以關閉周圍的電燈，藉以分散他們，再個別擊破，往右則有一間茶水間，裡頭也有兩名小兵。第三層有數間房間，其中一間牆上掛著企業合照，分別擺著兩張辦公桌，桌上各有一台印表機和幾份散亂的文件，入侵這兩台電腦，獲取情報。第三層的盡頭是一扇上有密碼鎖的大門，上頭還設有擺盪的監視器，門裡面是三間小房間，有一間擺著兩張辦公桌，桌上有幾幅家庭照片，入侵這靠窗戶的台電腦，取得電腦裡的資料之後離開，來到另一扇上有密碼鎖的大門，解開之後，爬鐵梯來到屋頂出口，撤離這棟商業大樓。



▲進入第三層盡頭上鎖的密碼門，並且取得房間內的資料。

# 第六關 北海道 HOKKAIDO

## 6-1

從居酒屋出來的費雪，在寒風中接獲另一項指示，這次行動是潛入一座日式屋舍，設法盜取相關情報，並拆掉前特攻裝設在屋內的竊聽麥克風，避免分裂細胞的曝光。從庭園假山進入後，發現一名巡守小兵站在岩石上，架上 SC-20K 模組化步槍，按下 1 切到狙擊模式，瞄準小兵的頭，給他一個驚喜。正門處有兩輛車以及兩名巡邏小兵，解決掉小兵之後，記得走到車後，向總部回報車牌。



▲向總部回報休旅車的車牌。

接著，可以選擇從左邊房屋下潛入，由破洞的木造地板爬上來，或者直接翻過純木的護欄，爬進屋內。門口處有一名小兵，解決他的時候不要發出太大聲響，以免裡頭另一名小兵提高警戒。走進房舍，穿越走廊，拉開紅色布簾後，見到小爐內燒著暖暖的炭火，拐個彎，出室外。不遠處有兩名小兵在交談，先攀住中庭的護欄，接著引誘小兵出來，一個個的把他們拉到底下摔暈。

## 6-2

後院，有兩名小兵保護著一位打太極的老人，小兵可以料理掉，但是最好不要殺老人，否則耳機內又會傳來喋喋不休的訓罵聒噪。穿過庭院，進屋內後，會看到一具金騰騰的佛像，一間小房間內，擺放著舒適的雙人床，靠近電話的地方有一具麥克風，得將它撤除。前面的房間裡，有幾個人在講話，透過房內剪影，可以看到共有一名身著西裝男子和 3 名小兵，而費雪必須殺掉穿西裝的男子。房間入口右方腳邊，有一通氣孔可以鑽到房間後頭的浴室，鑽過通氣口，先朝房內投擲閃光彈，然後火速的換上 SC-20K 步槍掃射。



◀從屋裡的通氣口，爬到植物室。

接著，從屋內一通氣口，爬到植物室裡頭，這裡有一名小兵，可以開啓洒水系統引誘他過來。再走幾步路，是客廳和數間臥室，這裡有幾具麥克風需要撤除，敵人的部分，電視機前有坐著打盹的一名小兵，浴室內有一名小兵和正準備盥洗的老人。

## 6-3

走到盡頭，左轉上植物室二樓，這裡有兩名小兵，清除掉之後，爬上屋簷，竊聽對面房舍內的情報，突然間裡頭的人發生爭執，其中一名開槍射殺對方，並準備逃離，儘快跟上他的行動。然而，費雪並沒能順利逮到他，對方坐上直升機後，隨即便升空離開。此時，周圍會有 3 名巡守的小兵，一一將他們清除撂倒後，再次讀取休旅車的車牌，回報給總部，而這次的任務，也將在費雪回到最初潛入時的山水別院後告離。



▲爬上屋頂，聽取對面房間內的情報。

# 第七關 導彈危機 BATTERY

## 7-1

全球面臨導彈攻擊的脅迫，費雪所隸屬的分裂細胞，必須設法解除，這次地點是北韓的軍事基地，從通氣口潛入後，沿繩子爬下來。車庫內有兩名小兵，先把燈泡打滅後，再一一料理掉。室內，有一具監視器毫無死角，如果硬闖打開門，一定會觸動警戒。回到車庫，到卡車前頭，進入維修管徑，前行拐彎，可以直通守衛室裡。



▶從卡車底下的通氣口，可以鑽進守衛室。

擊暈守衛，經過走廊後，會來到一處米色與暗紅交織的方格地板，外頭有一名小兵，解決他之後，悄悄地打開主管室的門，換上SC手槍靜默的處決對方，並且入侵房內的電腦。宿舍裡，一名小兵躺在床上，另一名坐在板凳上打盹，解決他們要快速俐落，使用SC-20K的狙擊搭配電擊子彈，以免殘餘的小兵觸動警鈴。倉庫內資訊室，有一名小兵正在聽收音機，解決他，並且竊取電腦裡的資料。資訊室外面有一個通氣小孔，可以直達導彈運送庫。

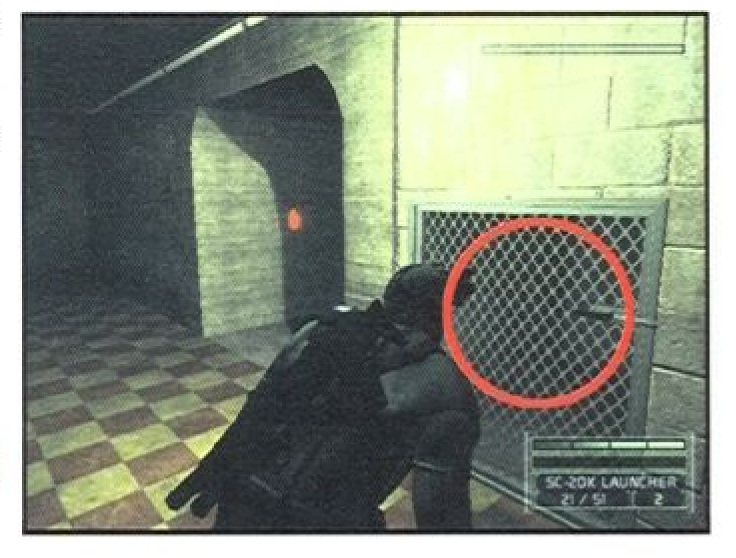
## 7-2

導彈運送庫裡有兩具監視器和兩名小兵，先到堆高機旁邊把整座運送庫的電源關閉，再料理小兵。接著，到卡車旁，按下導彈輸送鈕，導彈會沿著軌道運行，隨後爬上車頭，跳躍抓住運送導彈的軌道，懸吊爬過去。可由通氣口直接到達導彈格納庫，或是直走後抵達控管室。導彈格納庫設有監視器和小兵，打掉格納庫內的所有光源，可避免觸動警報。格納庫和控管室共有兩座，東西各一，西邊的格納庫內，有一只導彈要做破解，而控管室裡的電腦都要入侵。



◀跳上卡車，抓住運彈軌道，爬過去。

結束一樓的任務後，可乘電梯到二樓，或從東邊控管室的天花板通氣口爬上二樓。電梯門開啓後，會面臨一名巡守的小兵，加上此地設有監視器，將十分棘手，使用電擊子彈會是不錯的選擇。從電梯管制口盡頭左邊的通氣口爬到指揮中心，這裡有兩名小兵和一名高階軍官，清除掉他們，並竊取電腦裡的資料。



▶從通氣口直達指揮中心。

## 7-3

搭乘電梯回到一樓，直接往西邊的格納庫走去，到盡頭轉彎，抵達導彈發射中心，清除掉巡邏小兵後，進入底下的控制室，裡頭另外有兩名小兵，還有一座導彈發射控制器要破解，接著回到上頭，導彈發射器後面的面板已經打開，同樣操控鍵盤破解它。接著，到東邊格納庫盡頭的導彈發射中心，然而，一枚導彈已經噴著高溫的熾青色火焰，掙脫發射器的束縛，凌厲升空，費雪得在三分鐘內，阻止另一枚導彈的發射。進入底下的控制室，有3名小兵，分別解決後，從最靠近門邊的那台電腦裡頭竊取資訊，快速的回到東邊的控管室，輸入電腦，解除另一枚導彈的發射命令。之後，回到西邊飛彈發射台的撤離點，倚著夕陽，結束任務。



◀將指令輸入電腦，以解除另一枚導彈的發射命令。

# 第八關 漢城

SEOUL

## 8-1

北韓在導彈發射過後的數小時，已經派兵攻入南韓市中心首爾，整座城市陷入一片火海，而費雪必須在南北韓交戰的狹縫中，獲得更多關於這次戰爭起因的情報。兒童房內，週圍散佈著絨毛玩具，牆上透著慵懶燈光，音樂盒發出輕柔旋律，然而，打開房門之後，見到的則是另一個世界。屋內已被大火吞噬，原先的廚房，只剩斷垣殘壁，費雪在牆邊綁上繩索，垂降下去。左邊的暗巷內，設有一具詭雷，得以最慢的速度靠近，並且拆除它。翻過牆，可聽見兩名小兵正在交談，設法抓住一名小兵，問出情報。




▲緩慢的走到詭雷旁，拆除它。

盡頭，一枚未爆的炸彈筆直地插在地上，旁邊的大門深鎖，可從左邊的鐵管爬過去。裡頭停放了一輛資訊卡車，還有有兩名小兵巡守，主要任務是竊取車內電腦的資訊。另外，廣場內還有兩具擴音器，垃圾箱旁一具，屋頂上一具，都需要進行破解動作。

## 8-2

室內機房也是整片火海，一間房內的發電機組漏電燃燒，跳躍後可抓住頭頂的鐵管，沿著鐵管可以爬過發電機組，這裡有3名小兵，會帶著電筒四處巡守。穿過走廊，機房下層的主發電機組旁，有一間上鎖的資訊室，破解密碼後，進入房內抽起電腦上的晶片卡。機房盡頭，兩名小兵恰好搭電梯下來。躲在浴室內，關上燈，將他們引誘開來，個別殲滅。搭上電梯，抵達頂樓，費雪無聲無息的解決掉守衛，將電腦晶片卡插上發送器，等待美軍戰機前來接收資料。



◀一片火海的房內，跳躍後抓住鋼管爬過去。

片刻，美軍戰機夾著高分貝氣流聲，呼嘯而過，座艙內的飛行員，成功地從儀表板上確認接收到費雪傳遞上來的資料。然而，敵人也同時確認了美軍的飛機對於南韓領空的入侵，刺針飛彈在轉瞬間升空，砰然地擊中戰機。戰機尾部著火，座艙駕駛員已經無法有效控制擾流板，失控的飛機，不得不以狼狽的姿態，迫降在城市中的巷道。美軍戰機的迫降，極有可能造成分裂細胞行動曝光，因此，費雪得儘快趕往飛機迫降點。

眼前是一名小兵和需要取得資訊的電腦設備，完成資料取得後，抓住纜繩，滑到另一頭，翻過鐵網，拐個彎，跳躍抓住鋼管，爬過大樓間的防火巷。此處有 3 名小兵交替巡守，還有武裝偵察機掃著紅外線搜尋，用SC-20K步槍的狙擊模式搭配電擊子彈，決掉小兵。接著，爬上陽台，使用電腦，之後從旁邊的門進去，轉個彎，可以爬進一樓內。走到房間盡頭，打開門，外頭是一片廢墟，費雪所在的位置是第三層，從斷裂處降兩層後，跳到對面晾有兩張床單的陽台，使用旁邊的電腦。

### 8-3

進建築物裡，中庭破了一個大洞，一層層，慢慢地跳到第一層，解決掉兩名小兵後，竊取前廳電腦裡的資料，離開這棟建築物。外頭是南北韓士兵在巷內交戰，小心的避過他們，從後頭鐵絲網爬過去，走幾步後，來到一座垃圾箱旁，這裡設有詭雷，得緩行通過，巷內仍舊是兩方人馬交戰，先射破看板的光源，左轉避過坦克，從坦克後方的梯子爬上去，使用上面安放的電腦。




▲小心翼翼的跳到一樓。

走過穿堂，來到室外，先射破看板，避免光源暴露身分，從二樓爬下來，解決掉兩名小兵後，進入資訊卡車內，取得電腦資料。走出卡車，右轉後來到盡頭，抵達戰機迫降的位置，左邊有坦克步步逼近，右轉從戰機旁繞過去，兩名駕駛員早經癱在一旁，沒有氣息。垃圾箱旁邊有一根鐵管，可以爬上去使用電腦，接著抓住繩索盪到對面，先射破看板，避免坦克藉由光源得知費雪的行蹤，之後爬上階梯，呼叫戰機投下燃夷彈湮滅證據，結束任務。

## 第九關 戰慄霧氣 BATHHOUSE

### 9-1

深夜十分，費雪來到燦爛奢華的城市－東京，然而，此時的街道上卻連半個宿醉的上班族都看不見，只剩下幾盞半壞霓虹看板在閃爍著。由暗巷內拐彎出來，街上有兩名小兵在正在巡守，解決掉他們，走到底，從腳邊的通氣口爬下去。由通氣口可以抵達三溫暖的地下機房，裡頭有兩名小兵駐守，料理掉後，沿樓梯來到一樓。大廳內有一名小兵和顧客，使用櫃檯上的電腦，可以看到通往二樓的樓梯間，設有一具監視器。上樓梯前，先把玄關一具直立狀的日式座燈射破，上二樓，一名小兵和三溫暖的顧客並肩走著，走廊盡頭，是一扇上有密碼鎖的門，進入之後，操作桌上的電腦。房間內有一道通氣口，可以爬到隔壁房間。隔壁房間，兩名跟你不同陣營，但同為秘密潛入者的小兵，料理掉他們後，使用桌上的電腦。多保留一些金屬空拋環以及電擊子彈，會幫助後面的關卡輕鬆些。




▶房間內的通氣口，可以爬到隔壁房間。

### 9-2

從二樓的房間直接跳到巷內，開門進入一樓大廳。穿過紅磚砌成的走廊後，來到更衣間，這裡駐有一名小兵，通過更衣間，來到一岔口，左邊被封鎖線隔住，但可以用小刀把塑膠膜割開。廢棄的大型泳池，裡頭有兩名小兵來回巡守，潛入池內關閉發電機，將小兵一一革斃。泳池盡頭有一具電話系統需要插入監聽器，之後左轉，通往浴室，裡頭有 2 名小兵和 1 名顧客。



▲潛入池內，關閉發電機。

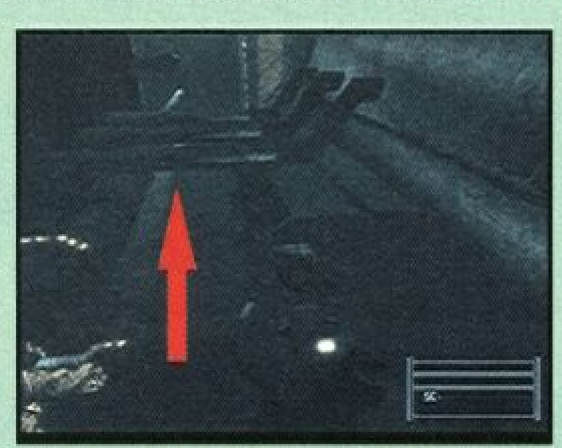
大型蒸汽室，裡面架有一具自動機槍，先到左邊把蒸氣管給打開，可混淆機槍的掃描系統。通過走廊後，來到後廳，將櫃檯旁的一具電話系統插入監聽器，後廳有 3 名小兵，盡頭是一間隔著玻璃植物室的澡堂，從植物室內的通氣口爬進去，費雪可以見到兩方人馬在交談，突然，雙方鬧起內鬨，旋即拔槍相對。



▶爬進植物室內的通氣口，竊聽談話。

**9-3**

退出通氣口，雙方人馬在外頭，隔著走廊，相互掃射。避開雙方子彈，來到走廊盡頭。浴室內設有詭雷，小心的將它拆卸下來，淋浴室埋伏有3名小兵，頭上都帶有夜視裝備，費雪將無法把自己隱匿於黑暗當中。SC-20K步槍的狙擊模式，搭配電擊子彈，應該能輕鬆解決掉3名小兵，如果有受傷，回到浴室內，有補給的藥品可以使用。機房內，共有三枚埋放於機爐上的炸彈，在等待費雪拆除。炸彈幾乎都置於機爐間的隱匿處，若對炸彈位置不甚了解，可按F1觀看地圖。除了有時限的炸彈外，惱人的小兵也會不斷出現，解除完一枚炸彈後，最好先將出現的小兵擊倒，再去拆除另一枚炸彈，如果前面沒有太過浪費，電擊子彈在這裡將會顯得很好用。拆除完炸彈後，費雪爬上頂樓，與過去的夥伴持槍針鋒相對，在這裡，昔日的恩怨和今次的任務，將在槍響後一併結束。



▶三枚炸彈分別安置於機爐的管線之間。

## 第十關 深海攔截 KOKUBO SOSHO

**10-1**

東京，國家防衛部。按下鐵捲門旁的控制鈕，讓鐵門緩緩升起，裡頭有兩名小兵，將他們引誘出來，個別擊破。長廊設有一具夜視監視器，迂迴躲避過它，之後有兩條路可以選擇，長廊盡頭的通氣口，可以通往三樓的清掃走道，而走廊中間的那扇門，則往防衛廳的一樓廁所。沿鐵管爬上樓，來到擺放清掃用具的置物間，翻牆而過，對面是一名正在打掃的清潔員，和一名站的直挺挺的小兵，電擊子彈和金屬空拋環都可以有效的讓他們安靜下來，但絕不能使用鉛頭子彈濫傷無辜。

通過清掃中的走廊，轉彎之後，兩名被蒙上眼睛的囚犯，隔著玻璃站在鋪著塌塌米的日式房間內，一名小兵嚴厲的盤問他們。走廊上，則有另一名小兵站崗守衛，右轉，有通氣口可以爬進日式房間裡，從房間右側，擺放植物樹苗的小徑，悄悄來到犯人旁邊，開口向他們詢問情報。




◀走廊外有兩名小兵，通氣口可以直接爬進房內。

**10-2**

費雪無法保證能救他們出去，只能確保讓整件事情儘快落幕。之後，搭乘電梯或爬樓梯來到一樓，二樓有一名小兵，一樓中廳有一名巡守小兵，加上一名坐在電腦旁監視的小兵，前廳也有一名正在操作電腦的小兵，竊取電腦裡的資料後，搭乘電扶梯前往地下據點。這裡有夜視攝影機，以及3名小兵來回巡守，小兵都裝備有電擊子彈，如果不慎被俘擄，將會被關在一間密室，可以使用S、W、A、D來掙脫手銬。

乘右邊電扶梯下去，會發出一點聲音，恰好可以引誘一名小兵前來電扶梯巡邏，趁著監視器向左擺盪的同時，迅速地右轉，然後悄然的解決一名小兵，接著，再將頭頂的燈打滅，將剩餘的兩名小兵，一一引誘過來。右手邊是資訊中心，隔壁的小房間裡有兩名小兵和一台電腦，先打破走廊外的白幟燈，引小兵出來，將他們擊斃後，再進入資訊室裡。資訊室裡有兩具監視器，分別以環狀的姿態進行掃描，戴上夜視鏡之後，可以看到掃描的區域，避開監視器，到房內盡頭破解視網膜檢測器，主伺服器會升上來，在第二排的電腦櫃中，竊取裡頭的資料後，繞原路返回，來到政戰中心。




▶竊取第二排的電腦櫃，電腦裡的資料。

**10-3**

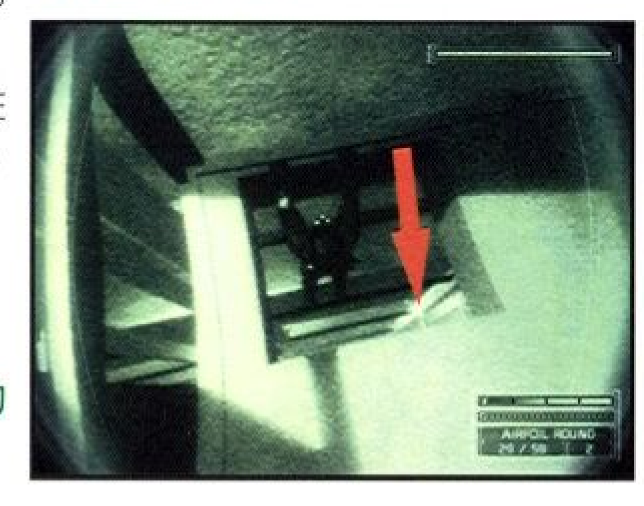
政戰中心外的地板，亮著粉紅色的燈光，這裡有兩名小兵，走廊上也都設有監視器，往右轉，先用金屬空拋環擊暈小兵，看準監視器轉向，貼著左邊的牆壁，迅速通過後左轉。從大門前的天花板爬上通氣口，沿著管徑爬進去。裡面可以見到政戰中心的情況，按下1開啓望遠裝備，瞄準室內左邊的筆記型電腦，按下空白鍵入侵電腦。接著，離開通氣口，回到政戰中心前，搭電梯降下。

電梯降到一半會卡住，面向牆，一點點的往下跳，從電梯井爬上之後。指揮中心前有幾名小兵正在拆卸詭雷，趕在他們之前把詭雷射爆。感應門一開啓，走廊裡佈滿紅外線，避過兩段紅外線，就可以拔腿狂奔。指揮中心裡有兩名小兵，將他們一一革斃。房間盡頭是一座伺服器，先從伺服器內竊取資料，再裝上炸彈引爆。之後，會有兩名小兵趕來，分別用電擊子彈和空拋環招待他們。指揮中心內部，日本將軍隔著玻璃，就在費雪眼前，用武士刀自盡，從後頭滿佈伺服器的房間盡頭，沿地下通氣口爬進將軍所在的房間。

費雪拔開了將軍腹部的武士刀，並將他抬上肩頭。無線電裡傳來撤離通知，費雪吃力的抬著將軍走到隔著深海的玻璃前，裝上炸彈，必須在引爆後，等海水灌滿整座房間，揹著將軍游上海面。費雪對著無線電另一頭的指揮官蘭伯特上校喊到：以後你來出任務，換我在房裡想這些瘋狂的點子。



▲瞄準室內左邊的筆記型電腦，按下空白鍵入侵電腦。




▶面向牆，一點點的跳下電梯井。

# 洛克人X8 中文版電腦遊戲 ROCKMAN X8

# 完整破台指引，BOSS戰技巧大公開！

## 操作指南

| | |
|---|---|
| 選項 | BACKSPACE |
| 移動 | ←↑→↓ |
| 衝刺 | X |
| 跳躍 | Z |
| 特殊武器 | S |
| 一般攻擊 | A |
| 轉換武器 | D或C |
| 轉換角色 | F |
| 雙重攻擊 | V |
| 聯絡導航員 | 空白鍵 |

## DATA

遊戲類型：橫向捲軸動作
製作開發：CAPCOM
代理發行：美商藝電
網　址：htpp://rockmanx8.ea.com.tw/

## 關卡指南

### 諾亞公園

本關為初級關難度不高，Boss會出現三次，弱點都在頭部。前兩次難度不大，最後一次有防護罩，需要用破防攻擊對付。當他走過來時用攀牆技術在牆上跳躍躲避攻擊，他退後時用艾克斯的二段蓄力射擊先破防再攻擊。重複幾次之後就可消滅。




## 角色介紹



**艾克斯**

遠程射擊型角色。只可以向左右兩個方向射擊。普通攻擊可以蓄力，分為兩個階段。第二階段釋放可以破除敵人防禦。



**傑洛**

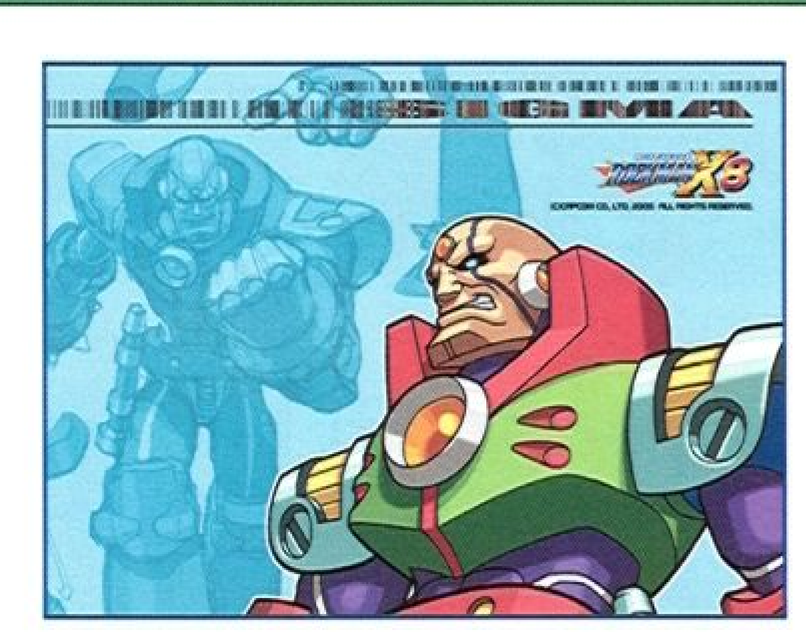
近戰型角色。普通攻擊方式為3段連擊，最後一擊可以破防。能夠使用二段跳躍。





## 舵羅爾亞基地

本關為訓練關。關卡中敵人不強但有些障礙有一定難度。出戰角色中最好有艾克塞爾，因為有些障礙利用他的滑翔技能會比較容易通過。比如在消滅了那個拿錘子的敵人之後進入的房間，只要碰到帶刺的水晶就會 GAME OVER。建議出戰前在「開發晶片」選項中購買「刺針保護罩」，這樣可以在踩到水晶之後剩下寶貴的一格血。不過這樣的機會只有一次，要好好把握。



### 歐布提克・桑福拉瓦特

**BOSS 戰技巧：**

BOSS 會使用瞬間移動、光柱攻擊、禁錮能量球和頭部射線。被禁錮能量球困住的時候不要忘了使用角色更換鍵來解救。在面對光柱攻擊時可以到房間中的檯子下面躲避，這樣就不會被攻擊到了。稍加耐心打敗他並不困難。

**戰鬥結束：**

艾克斯得到「閃光雷射」；傑洛習得招數「天照霸」；艾克塞爾得到「雷射槍」。





**艾克塞爾**

遠程射擊型角色。可以向八個方向射擊。普通攻擊中藍色的子彈可以破防。跳躍中射擊可以在空中停留。空中按住跳躍鍵加左右方向鍵的組合，可以向相應的方向滑行一段距離。



**艾莉雅**

導航員。熟悉關卡和頭目的資料。



**雷亞**

導航員。擅長對頭目的弱點分析，可以給角色回復少許血量。Boss 戰時相當實用。



**柏拉圖**

導航員。能夠發現關卡中的隱藏路線，對取得隱藏道具有幫助。

## 系統解析

更換角色與解救：《洛克人 X8》中每關可以選擇兩名角色進行遊戲。遊戲中可按角色更換鍵交替使用。在一名角色被困時按角色更換鍵可以呼叫另一人前來解救。

### 1 血量回復

角色的血量槽分為綠色和紅色兩個部分。綠色部分為剩餘血量；紅色部分為受傷後可回復血量，但要使其回復必須讓該角色處於非戰鬥狀態。建議在損血之後盡量在第一時間換人，讓傷者休息一下。

### 2 連擊

在攻擊敵人時螢幕左邊會顯示連擊次數。連擊次數越多敵人死後掉落的金屬數量也就越多。

### 3 雙重攻擊

當兩人的能量槽全部蓄滿之後可以按雙重攻擊鍵發動雙重攻擊。施放時角色身體周圍會出現球形能量場，只要接觸到敵人便可激發。威力巨大，對頭目使用效果好。

### 4 開發晶片

在每次進入關卡之前會來到「開發研究室」介面。在這裡的「開發晶片」選項中可以購買道具和提升角色的各項能力。購買和改造時都會消費相應數量的金屬。

### 5 屬性相剋

遊戲中的 Boss 具有各種屬性，如果利用克制其屬性的武器進行攻擊會收到較好的效果。相剋性為：重力克制土、土克制電、電克制冰、冰克制火、火克制木、木克制光、光克制暗、暗克制重力。

## 神秘堡壘

這一關的重力按鈕有兩種：按下紅色按鈕整個房間會發生180度逆轉；按下綠色按鈕房間會順時針發生90度旋轉。善加利用可以找到出口和有效的躲避障礙。關卡中有一個房間會從天而降許多大箱子，利用他們下落時的間隙跳到上面的牆壁上進行躲避。這一關的角色中最好有艾克塞爾，他的滑翔技能會使障礙相對容易一些。

### 古拉比泰特·安東尼

**BOSS戰技巧：**

本關Boss會控制重力、召喚箱子攻擊、發射綠色黏液。戰鬥中注意在重力發生變化時躲避掉下來的箱子。被黏液粘住別忘了用角色更換鍵解救。當Boss舉起大箱子砸向主角時可以用破防的方式（如：傑洛的三段連擊第三段等）將箱子打回。只要注意了上述幾個方面打倒他應該不難。




**戰鬥結束：**

艾克斯得到「迫擊炮彈」；傑洛習得招數「重波斬」；艾克塞爾得到「螺旋彈」。

## 火箭森林

這一關的難點在於傳送帶以及滾動的釘板，不過可通過駕駛機器人來減少一些麻煩。在一個有巨大樹根的房間門口消滅兩個敵人，然後跳到上面就會有一個機器人向主角攻擊。盡量用槍攻擊他的頭部，目的是消滅敵人後保留機體。乘坐機體往前走並跳到最上面擊毀擋路的箱子就可以進入上層路線。下面的路線也可以通過，不過比起上層來要困難許多。

### 邦普·邦戴摩尼烏姆

**BOSS戰技巧：**

本關的Boss是一個熊貓形機器人。他會使用召喚竹子攻擊、導彈攻擊、炸彈攻擊和近身亂舞攻擊。戰鬥時可以用艾克斯的「閃光雷射」截擊熊貓發射的導彈。當他從地面召喚出拔地而起的巨大竹子時可以利用攀牆技術攀竹而上，然後跳到其身後實施攻擊。另外找準時機使用雙重攻擊可以更快結束戰鬥。



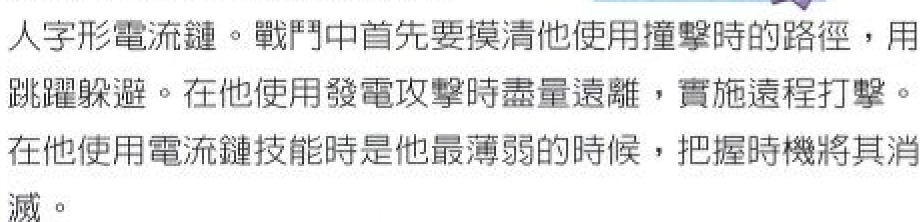
**戰鬥結束：**

艾克斯得到「飛翼螺旋」；傑洛習得招數「葉斷突」；艾克塞爾得到「發射炮」。

## 海上神壇

兩位主角駕駛一艘飛船在全3D的場景中追逐一隻電極水母。在追逐的過程中除了躲避障礙物以外還要時刻提防飛碟扔出的炸彈。在接近他時還要注意他的機械手手臂，盡量不要被他抓到。遊戲的鍵位也有所改變，一般攻擊為發射子彈，特殊攻擊為加速前衝。遊戲中盡量吃一些補充能量的道具。追逐時多使用加速前衝緊跟對手。這樣可以較快的解決掉他，及早的結束令人眩暈的物換景移進入Boss戰。



### 基卡波魯德·多古拉凱

**BOSS戰技巧：**

Boss戰的對手還是這隻長了手腳的電極水母。他會使用跳躍撞擊、發電攻擊、召喚外星生物的技能。最後還會飛到空中與檯子的兩角組成人字形電流鏈。戰鬥中首先要摸清他使用撞擊時的路徑，用跳躍躲避。在他使用發電攻擊時盡量遠離，實施遠程打擊。在他使用電流鏈技能時是他最薄弱的時候，把握時機將其消滅。

**戰鬥結束：**

艾克斯得到「雷電打拳」；傑洛習得招數「雷光閃」；艾克塞爾得到「電源槍」。






## 黑暗地域

本關需要使用「海上神壇」之後得到的發電系武器。從第一個升降機下來進入左邊的房間。故意讓探照燈發現。換成艾克塞爾，使用他的「複製彈」消滅一個敵人，取得從敵人身上掉落的物品。繼續往左走到頭。（不要掉下去）向上跳躍就會發現隱藏房間。門口有一個衛兵正在打瞌睡（千萬不要消滅他）。用艾克塞爾變身成為剛才消滅的敵人，走上前去按特殊武器鍵敬禮。之後他就會引你進入有發電機的房間了。用發電系攻擊讓他運作起來。世界從此一片光明。

### 塔克奈德・卡馬基魯



**BOSS 戰技巧：**

此關的 Boss 是黑夜螳螂。他會使用近身斬擊、突刺攻擊、發射箭矢，另外還會爬牆。戰鬥時盡量遠離他，建議使用傑洛的「雷光閃」穿過他的身體。這樣既可以閃躲同時也會對他造成傷害，一舉兩得。在他發射箭矢時要不停的左右移動避開有一定跟蹤性能的箭矢。攻擊時使用破防攻擊可以使其短時間僵硬，抓住機會給予重創。

**戰鬥結束：**

艾克斯得到「幽靈滾軸」；傑洛習得「螺刹旋」；艾克塞爾得到「黑魂箭」。




## 金屬村

這關一開始就有一個巨大的機器人追趕主角們。為了躲避他的攻擊要盡量快的向前移動。同時注意躲避沿途的敵人的攻擊。走到盡頭時會發現懸崖頂端有一個控制機械手的操縱桿，跳上去推動他用機械手來攻擊機器人。打倒他後他會轉身逃跑，追上去，射擊他的身體會掉落金屬。回到初始地點進門會第二次遇到他。這次交戰時依然使用老辦法一推動走廊兩邊的操縱桿。將其銷毀後就可以進入 Boss 戰。

### 阿斯洛克・特力羅畢基

**BOSS 戰技巧：**

這關的 Boss 是一個機器甲蟲，會使用撞擊、拋出反彈球攻擊和召喚水晶牆壁。戰鬥時會發現他穿著甲殼時是有防護罩的，那麼就用破防攻擊將防護罩打掉然後攻擊他的本體。躲避時判斷好反彈球的路線跳躍躲避。這樣一來擊倒他不會很困難。

**戰鬥結束：**

艾克斯得到「水晶牆」；傑洛習得「烈鏡斷」；艾克塞爾得到「反射炮」。




## 南極冰山

在這一關中主角們要駕駛雪地車在冰蓋上滑行前進。鍵位有所變化，一般攻擊鍵為發射子彈；衝刺鍵為向前猛衝一段距離。前進過程中注意會自爆的敵人，能躲就躲。另外盡量利用道路上的斜面跳躍過路上的坑洞。進入Boss戰之前會有一架飛機向主角攻擊。抓住它落地的時機使用衝刺鍵上前攻擊，將其銷毀後即可進入 Boss 戰。

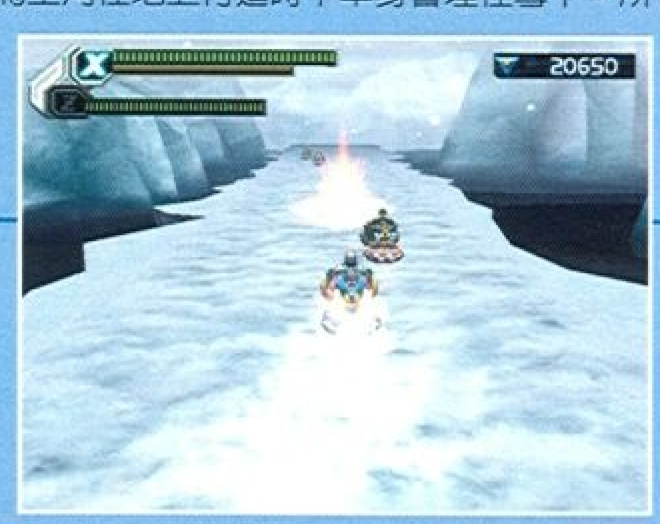
### 艾斯諾・依耶帝加

**BOSS 戰技巧：**

本關的 BOSS 是冰雪企鵝，他會發射冰箭、冰凍攻擊，還會施展雪下潛行的招數。電系攻擊對他有奇效。建議使用傑洛的「雷光閃」技能，這樣不僅可以躲過他的攻擊而且還能將其擊倒。此外，在這關的 Boss 戰中行動比較困難，因為主角在地上行進時下半身會埋在雪下，所以在需要長距離移動時最好使用跳躍。

**戰鬥結束：**

艾克斯得到「驅動鑽」；傑洛習得「冰龍昇」；艾克塞爾得到「雪冰槍」。



## 火山地獄

在Boss戰之前需要玩家控制主角們迅速的向下跳躍。只要熟練掌握衝刺、滑行和二段跳技能通過這裡不成問題。來到最下面就會遇到Boss。在消滅了Boss之後會要求玩家迅速向上跳躍以避免葬身火海。繼續運用熟練的跳躍技巧，跳到最上面即可過關。

### 凡恩・克凱克卡

**BOSS戰技巧：**

這關的Boss是火焰鳥。他會使用近身腿擊、火焰攻擊，並能通過控制岩漿的湧動讓地面起伏。冰屬性攻擊對他有奇效。當他用火焰攻擊時可以讓艾克塞爾跳到空中射擊。這樣既可以避免受傷又能夠打擊敵人。



**戰鬥結束：**

艾克斯得到「溶解鉤」；傑洛習得「焰降刃」；艾克塞爾得到「燃燒槍」。

## 雅科布



在完成了前面的關卡之後，這一關主角們乘坐傳輸機直奔頂部。途中會有敵人出來阻撓。不要擔心，用艾克塞爾的「黑魂箭」便可輕鬆搞定。來到頂部之後就會進入Boss戰，本關Boss就是那個經常出來給我們搗亂的維拉。他會飛行撞擊和發射光球攻擊，這些在前面我們都領教過了。當他飛到空中開槍的時候迅速衝刺到他身下發動攻擊，這樣就可以較快的解決他。

## 月球通道



來到月球通道準備尋找最終Boss西格瑪。在這關中前面八個關卡的Boss會悉數登場，按照前面的Boss戰技巧一一解決他們。回到來時的房間後進入Boss戰。

**BOSS戰技巧：** 這關的Boss是西格瑪的第一型態。會使用突襲劍刺、反彈霰彈和巨大能量波攻擊。在他發射巨大能量波時衝刺到他身下用破防攻擊將其打落，反覆打擊將其消滅。

## 西格瑪神殿

經過千辛萬苦終於來到了最後關卡。本關的障礙設置難度極高，需要利用各種跳躍、衝刺和滑行技巧才能通過。關卡中部維拉還會出現。這次他還帶來了一部機器人。先用破防攻擊把他從機器人身上打落，然後將其消滅。在後面一個佈滿水晶的房間中需要非常出色的跳躍技巧才能通過，注意掌握跳躍的力度。角色中最好有艾克塞爾，利用他的滑翔技能會好一些。耐心的通過重重險阻之後終於見到最終Boss西格瑪。

**BOSS戰技巧：** 這次是真正的西格瑪了。他除了會用上一關的技能以外還會發射光環攻擊。不過可以使用跳躍從光環中間穿過。當他變成暴走狀態時會使用三連斬，傷害較大。總體而言他沒有太明顯的弱點，所以需要耐心閃躲並伺機使用雙重攻擊。



在EASY模式下打倒西格瑪遊戲就結束了，NORMAL或HARD模式下打倒西格瑪後露明尼會就登場。他會使用之前關卡中所有Boss的招數。他的身體會變顏色，變成什麼顏色就會使用相應的招式。注意用屬性相剋的武器將他打倒。打倒一次後他還會再次起身。這次他會向各個角度發射羽毛攻擊，還會用雷射光線掃射。要注意閃躲。攻擊的機會只出現在他使用衝撞和變換招式的間隙。當他的血剩下1/4時他會使用一個讓螢幕變灰的技能，玩家必須在30秒之內將其消滅。打倒他後遊戲便圓滿結束。世界又一次被英雄拯救了。

## 隱藏道具

遊戲中艾克斯可以得到紅色和藍色兩套裝甲；傑洛可以找到一些武器。

## 艾克斯

### 紅色裝甲

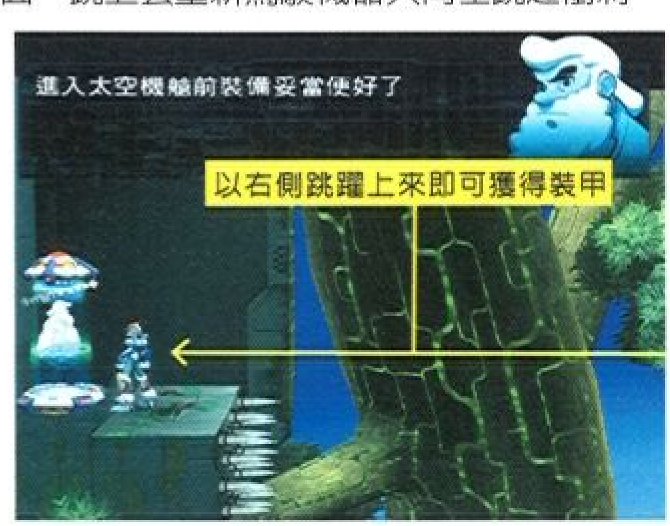
手部：地點在NOAH』S PARK關卡中那個導航員提示不能進入的房間中。在通過此關後再次進入就會發現鎖以打開。效果為蓄力攻擊變成貫通光束。

頭部：地點在神秘堡壘關卡中（下圖位置）。效果為跳躍中身體有攻擊判定。






腿部：地點在火箭森林關卡中。駕駛機器人通過那個滿是敵人機器人的房間後，出門便會看到他就在左上角的高台上。來到右邊的升降機，把機器人開到升降機上。角色跳下機器人並按動按鈕把他升到上面。跳上去重新駕駛機器人向左跳起衝刺，在空中讓角色跳出機器人繼續向左衝刺就能跳上高台獲得裝甲。效果為跳躍力提升。




軀幹：地點在金屬村關卡中。當大機器人往回跑時跟上去，在途中會發現裝甲被擋在一排炸藥罐的後邊。使用火山地獄關卡後得到的火屬性武器炸毀炸藥罐就可以取得。效果為受傷減半，在受傷後紅色血格的消失速度同樣減慢。




附註：全身穿著紅色裝甲時按特殊武器鍵會施放全螢幕大爆炸。

## 藍色裝甲

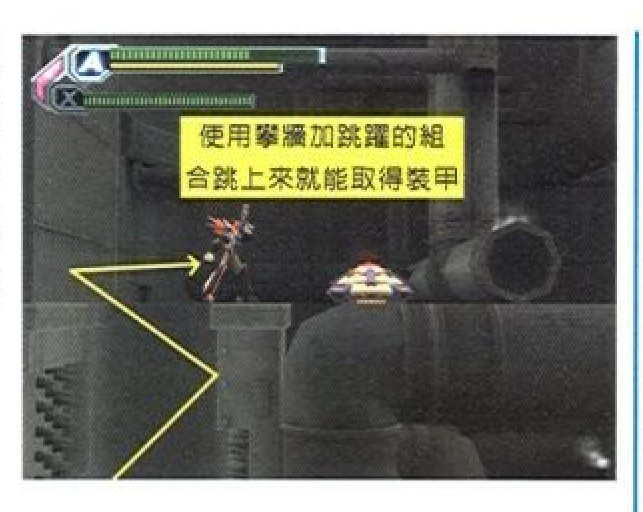
手部：在舵羅爾亞基地關卡中。在通過一個有三排齒輪和兩個敵人的房間後，出門向上跳躍就可以看到。跳上去後用艾克斯的「迫擊炮彈」打掉水晶就可獲得。效果為蓄力攻擊變成霰彈。




頭部：在南極冰山關卡中。消滅那架飛機後角色會從飛機上跳下。在進門之前會發現有一堵牆，利用傑洛的二段跳躍跳上檯子。然後讓艾克斯使用「閃光雷射」融化擋路的冰塊後就可以獲得。效果為回復速度加快。




腿部：在火山地獄關卡中的一個牆壁上佈滿尖刺的地方。小心的向上攀爬進去後就可以獲得。效果為衝刺時隱身。




軀幹：在黑暗地域關卡中。在第三次(最後一次)乘坐升降機時不要向下去，而是跳到右側的牆壁上往上攀爬就進入隱藏房間。效果為無敵狀態防禦攻擊。

附註：另外全身穿著藍色裝甲時按特殊武器鍵會變成無敵狀態。持續時間會隨著能量槽的消耗而減短。

## 傑洛

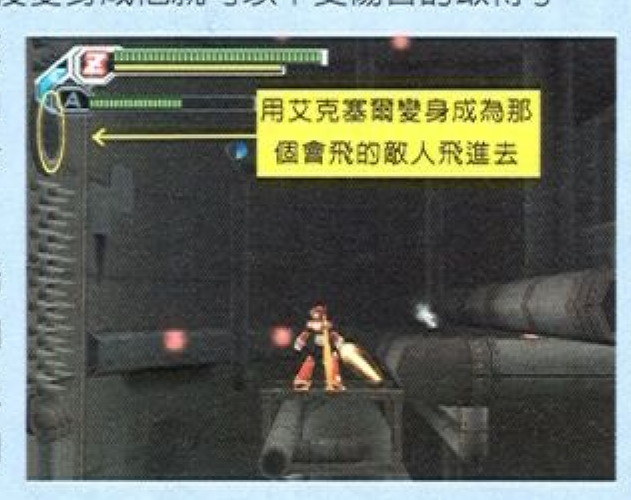
Z斬：為傑洛初始武器。

D劍：長柄大刀，攻擊距離遠。在黑暗地域關卡。恢復電力之後出門跳下來往右走。當走到門口時就會發現有兩個高台，用傑洛的二段跳跳上去就可取得。

Σ刃：威力巨大的西格瑪之劍。NORMAL或HARD模式下通關一次後再進入遊戲就可以在開發晶片介面裡購買。

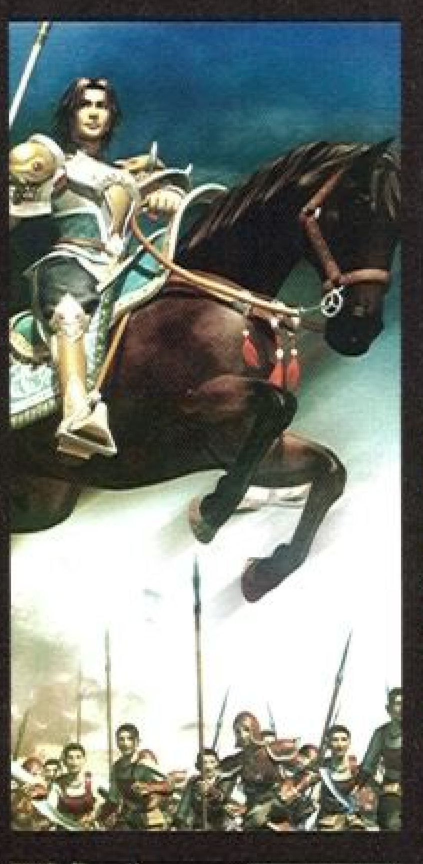
B搜索：扇子，可以反彈子彈。地點在神秘堡壘的最後那個個佈滿尖刺並有上下左右移動的大石塊的房間的左下角。在關卡初期用艾克塞爾的「複製彈」消滅那種能在尖刺上行走的敵人，到了這個房間之後變身成他就可以不受傷害的取得了。

T通訊：錘子，特攻擊為地震。地點火山地獄關卡中從高處下落之後進入的房間。往下走第一次看見牆上有針刺的地方有個圓洞，就是這裡。但現在還進不去。來到這個房間的最下層。用艾克塞爾的「複製彈」幹掉那個會飛的敵人，然後自殺。接關後來到圓洞處變身為會飛的敵人，飛進去即可取得。

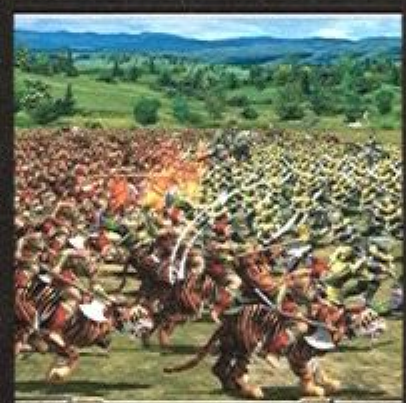



K拳：拳套，地點在神秘堡壘那個有向上台階的大房間中。進門之後用傑洛的二短跳跳上左邊牆上的箱子，然後讓艾克斯用蓄力之後的「水晶牆」將晶片從箱子裡帶出。











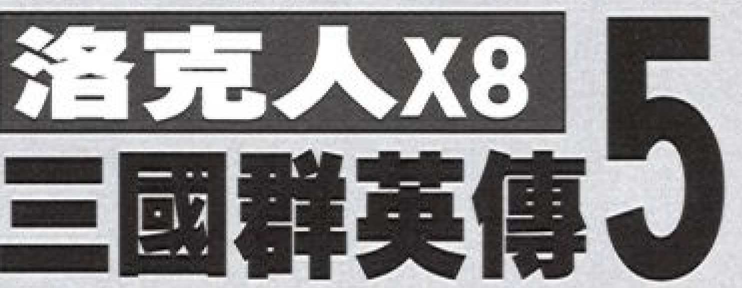










洛克人X8



神鬼制裁

火線交鋒





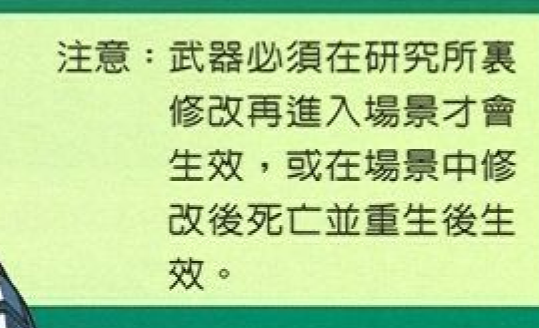
## 洛克人X8

這是EASY難度下的初期存檔，主要是考慮到其他難度無法無限復活可能對有些玩家有所不便，不過晶片和道具是不是真的並無法確定(因為是改出來的)。另外在「開發晶片」中的三個「？」好像是復活晶片，所以EASY難度不會顯示，另附修改方法：

運行遊戲，找到以下地址並改為相應數值：

| 物品名稱 | 地址 | 相應數值 |
|---|---|---|
| 金屬 | 0428D260、0428D25C | 7F 96 98 00(9999999) |
| 所有武器 | 0428D26D | FF |
| X伊卡魯斯&終級鎧甲 | 0428D26E | FF |
| 黑色ZERO&白色AXL | 0428D268 | FF |
| 伊卡魯斯鎧甲所有配件 | 0428D270 | FF |
| 所有晶片和道具 | 0428D3EE-0428D3F9 | 01 |
| | 0428D443-0428D450 | 01 |
| | 0428D48B-0428D4A1 | 01 |
| | 0428D4D3-0428D4E1 0428D4E9 | 01 |
| | 0428D51B-0428D528 | 01 |
| | 0428D563-0428D579 | 01 |
| | 0428D5AB-0428D5B9 0428D5C1 | 01 |
| | 0428D5FC、0428D60C 0428D61C、0428D620 | 01 |
| | 0428D600-0428D603 | 00 |
| | 0428D610-0428D613 | 00 |
| | 428D604、0428D608 0428D614、0428D618 | 24 |
| | 0428D624、0428D628 | 90 |
| 復活晶片 | 0428D6B2 | FF(255) |

注意：武器必須在研究所裏修改再進入場景才會生效，或在場景中修改後死亡並重生後生效。



PS：事實上也可以直接修改存檔文件，看過遊戲裏的地址後就會發現格式其實都是差不多的，所以這裏就不再多說，至於生命值、能量值等等這些東西直接搜索就可以找到地址了。

# 三國群英傳5

## ■得到99%特殊物品

本期將曝光《三國群英傳 5 》99%的機率得特殊物品(買不到的物品)的方法。請多多利用快速買入這個非常好的功能。商店的物品分為兩類，一類是限制了個數的　，一類是沒有限制個數的。而水妖皇、妖虎、虎王、山賊 (建議不要殺神獸塔很垃圾　最好是殺水妖皇妖虎虎王) 等NPC給的物品99%都是限制了個數的商店物品或者特殊物品。那麼我們只要把所有限制了個數的商店物品買滿就行了，後期城多錢多的時候非常容易實現。買滿以後打了20多次水妖、虎、山賊全是得到特殊物品，但是因為實驗次數還不夠多，所以只說是99%，而非100%。那麼限制了個數的物品有哪些呢？其實要判斷也很容易，國庫裏不能裝超過99個的就是了，但是請注意！任何物品買的時候一次都最多只能買99個，所以要判斷一個物品是否限制了個數的，可以先買一個　然後再買，看看還能不能一次買99個。如果只能買98個，或者更少，那就說明這個物品限制了個數！

我們統計了所有限制了個數的商品，供大家參考。

1.所有技能道具
2.0級以上所有武器和馬及消耗品
3.除去1類2類還有以下物品：龍淵劍、鐵脊蛇矛、二郎刀、倭刀、鐵鉞戟、鶴羽扇、鵬羽扇、迅雷弓、雙股劍、青牛、戰虎、蛇矛、三尖刀、長鍛、金珠。

如果嫌全部買滿太麻煩，就先搞定1、2類吧！搞定這兩種就能有80%左右的機率，而且1、2類很多物品都只需要20個左右就滿了。

## ■方便的快速買入法！

一、對妖、虎、叛國老賊、山寨大王、蠻族酋長、匈奴單，於石碑時採用下面步驟：

1.把隊伍停在最靠近NPC的旁邊，但不攻擊。
2.按下F3，雙擊隊伍打開隊伍屬性。
3.攻擊敵人，此時畫面是暫停的，因為打開了上面兩個面板。
4.隊伍屬性不要關，進入系統選項面板，什麼都不做，然後返回。
5.此時就會出現學得技能或者得到物品或者進入戰鬥的提示，如果是收服了妖得到了物品或者學得了技能，直接跳到步驟8。
6.如果是戰鬥，確認提示，但不會進入戰鬥，因為隊伍屬性開著。
7.按F3進入系統選項面板，什麼都不做，然後返回，就會進入戰鬥，打完。
8.確認完得到的物品或者技能，此時畫面還是暫停的，因為隊伍屬性沒關。
9.存檔，然後讀剛存的檔。
10.東西得了或者技能學了，可是這個NPC還在。

二、對神仙的步驟：

1.把隊伍停在最靠近NPC的旁邊，但不攻擊。
2.按下F3。
3.攻擊敵人，此時畫面是暫停的，因為打開了F3。
4.進入系統選項面板，什麼都不做，然後返回，點完返回後，馬上按下F3 速度一定要快！
5.此時神仙問你是否挑戰他，而且F3面板是開的！（如果沒有同時出現選擇框和F3面板是因為沒按好，放棄重頭來吧）
6.挑戰或打撈，但不會進入戰鬥或獲得物品，因為開了F3面

# 神鬼制裁

### ★主角更換服裝秘技

首先進入遊戲主功能表，進入extras，進入cheats，輸入秘技即可換服裝：

解鎖21世紀初的服裝請輸入：CEILINGFAN
解鎖90年代的服裝請輸入：WOODCHIPPER
解鎖80年代的服裝請輸入：NAILGUN
解鎖全部服裝請輸入：V PIRATE





# 火線交鋒

在遊戲中按 ENTER 輸入密技即可。

| 指令 | 功能 |
|---|---|
| FORTKNOX | 得到$1000 |
| KEYHOLEMASTER | 打開地圖 |
| INEEDALLTECHNOS | 打開全部技術，無限能源，無限透支款項 |
| YEEPEEKAYE | 在螢幕中丟下核武器 |



# 馳風！競艇王 MONKEY TURN

作者：河合克敏　代理：曼迪傳播
首播：台視 週一至週五 18:30～19:00



## 獲得小學館漫畫賞榮譽肯定！

## 漫畫連載長達9年、超震撼CG動畫化



以日本職業運動比賽獎金前三高的『競艇』為題材，走遍全國各地競艇場實景觀察拍攝的壯闊場景，再加上訪談無數競艇選手比賽心路歷程的緊湊感，更以大人氣競艇選手－濱野谷憲吾為主角的形象模特兒，所描繪的連載漫畫《馳風！競艇王》，在小學館<週刊少年SUNDAY>連載不久後，馬上獲得「小學館漫畫賞」最高榮譽肯定，更長達9年之久的人氣連載後，以最新CG創作，超逼真臨場感的畫面震撼，甚至連水花的波動都一清二楚的動畫化實現了，這是繼《灌籃高手》、《頭文字D》後，最令人熱血沸騰的運動動畫。本劇中男主角波多野憲二，在他為將來出路感到徬徨的時候和競艇邂逅。當他看到競艇場上職業選手的「馳風競轉」技術，在觀眾試乘服務中又親身體驗到刺激的水面跳躍感，於是決定報考日本培育競艇選手的「本栖訓練中心」。

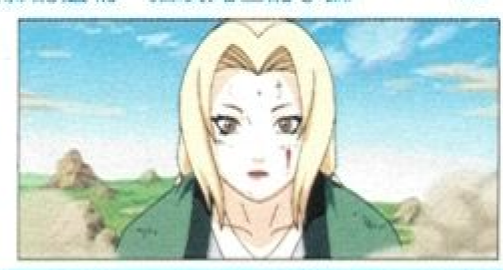
## 火影忍者 3rd

| 作者：岸本齊史 | 版本：DVD | 收錄話數：84-95話 | 發行日期：已上市 |
|---|---|---|---|
| 出品：曼迪傳播 | 發音/字幕：日文/中文 | 集數：3 | 售價：2100元 |

鼬支開自來也之後便找上了鳴人，就在鬼鮫打算斷掉鳴人一隻腳的時候，佐助出現了，往日不堪回首的記憶，也在此時甦醒。雖然佐助用盡了全力，仍然不是鼬的對手，一直到最後鳴人眼看著佐助快被折磨得不成人形忍不住衝向前去時，自來也使出了至今尚無人能破解的忍術。自來也和鳴人把佐助託付給阿凱之後，便正式踏上尋找綱手的旅程。自來也同時決定在旅行的途中指導鳴人修練，讓鳴人對未來的旅程充滿了期待，自來也開始指導鳴人修練，看似簡單的第一階段修練門檻，卻讓鳴人花了好久的時間，直到看見小貓撥弄水球玩耍時，才靈機一動，發現了屬於自己的訣竅，鳴人通過了第一階段的修練，但還有更困難的第二段階等著他去突破。至於大蛇丸為了治療被猿飛廢掉的雙手，也在尋找綱手的下落⋯。

第84話　千鳥的吼叫．佐助的吶喊！
第85話　愚蠢的弟弟呀！恨我怨我吧
第86話　修練開始！我絕對會成為最強的忍者！＋
第87話　毅力！弄破水球
第88話　木葉標幟與護額
第89話　波紋
第90話　憤怒爆發！不可原諒！
第91話　第一代火影的遺物－招喚死亡的手飾
第92話　綱手的回答是Ｙｅｓ還是Ｎｏ？
第93話　交涉決裂
第94話　看我憤怒的旋螺丸
第95話　第五代火影！賭上性命的戰鬥






## 網球王子3



| 作者：許斐剛 | 收錄話數：136-139話 |
|---|---|
| 出品：群英社 | 集數：10 |
| 版本：DVD | 發行日期：已上市 |
| 發音/字幕：日文/中文 | 售價：550元 |

日美親善少年網球賽臨時決定提早舉行，日本方面決定由關東各校派出代表參加集訓，再從中選拔出八名代表出戰，於是各校好手再次齊聚一堂，報到後各校選手打散分成三組，分別由龍崎，華村和神教練帶領，切原和神尾一見面就發生衝突，當晚切原竟然被人推下樓梯⋯。

第136話 青少年選拔賽，全員集合
第137話 被懷疑的夥伴
第138話 龍馬VS切原！超越激戰
第139話 新生．千石清純

## 祈願物語



| 監督：佐藤順一 | 收錄話數：全 |
|---|---|
| 出品：群英社 | 集數：全 |
| 版本：DVD | 發行日期：已上市 |
| 發音/字幕：日文/中文 | 售價：未定 |

野澤廣美個小學六年級的女孩，雖然家境十分寬裕不過卻因爸爸媽媽工作關係的忙碌而幾乎很少抽空陪他，於是她最親密的家人也是朋友就是一隻叫做雲卡斯的狗。不可思議的是這隻狗竟然是一隻會說人話並且擁有實現願望的奇蹟力量！

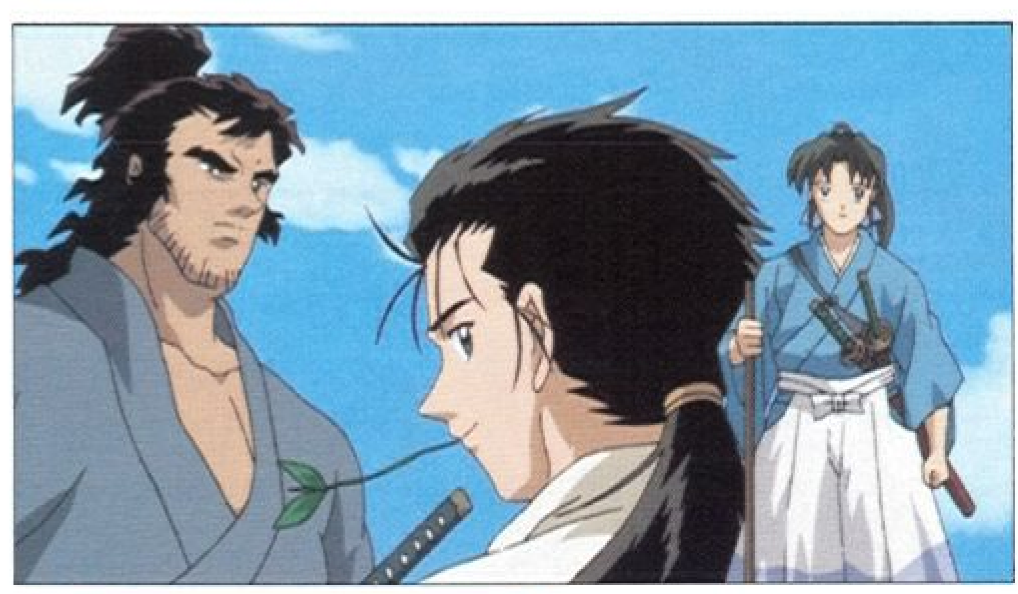
## 修羅之刻-宮本武藏篇



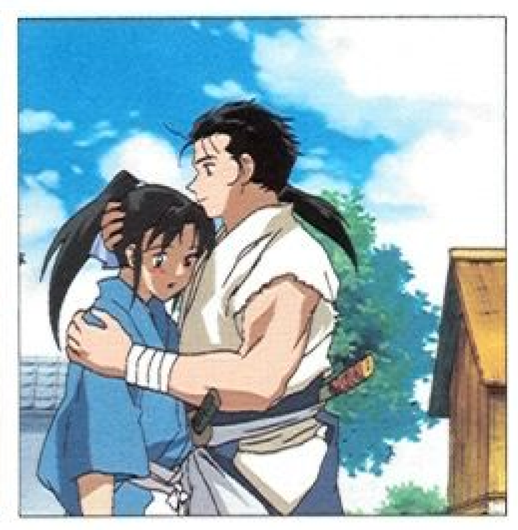

| | |
|---|---|
| 作者：川原正敏 | 收錄話數：1-2話 |
| 出品：曼迪傳播 | 集數：1 |
| 版本：DVD | 發行日期：已上市 |
| 發音/字幕：日文/中文 | 售價：399元 |

每一個大時代均會出現一個叫「陸奧」的修羅武鬥家，並且會在該時代裡，成為一個能救萬民於水火中的大人物。在這本《陸奧圓明流傳》之內，講述格鬥家陸奧九十九位獲得世界最強稱號而奮鬥的作品。川原正敏老師奠定"格鬥漫畫的第一人"的代表作，但延續原陸奧精神以歷史題材的外傳《修羅之刻》卻是川原老師人氣巔峰的代表作。故事劇情敘說著擁有一千年的歷史「陸奧圓明流」一派。此流派以赤手空拳的夢幻武術擊敗對手，並且以無敗績而聞名於世。陸奧一派和古今中外歷史上的豪傑人物交手，每篇場面宏大猶如真實，讓人產生歷史洪流中確實有這樣一個神秘的陸奧圓明流存在的感覺，這種幾乎讓觀眾信以為真的功力，在日本的動漫作品中非常難得且極具精彩！

第01話　如雲般的男子
第02話　天下無雙之器







## 夏色的砂時計




| | |
|---|---|
| 監督：岡尾貴洋 | 收錄話數：1-2 |
| 出品：曼迪傳播 | 集數：1 |
| 版本：DVD | 發行日期：已上市 |
| 發音/字幕：日文/中文 | 售價：760元 |

由日本知名PrinessSoft公司，超人氣電玩改編成美少女動畫OVA「夏色的砂時計」，由兼具人氣與實力派聲優水樹奈奈擔任女主角配音及主題曲獻唱並搭以豪華卡司共同演出，同為動畫作品所獻聲，讓人懷念又唯美的青春作品即將要帶給你同樣的深情與感動。暑假正要開始的七月的某一天，耕太郎決定對自己暗戀的香穗告白出自己的心意。可是，隔天清晨他醒來時，卻發現自己竟然被移動到暑假已經結束的時間。而且，他還發現他和香穗在這段他躍過的暑假時光裡變成了戀人，但是就在暑假的最後一天裡，香穗由於發生交通事故而身亡…。為了守護心愛的她，耕太郎開始了意想不到穿越時空的旅程！

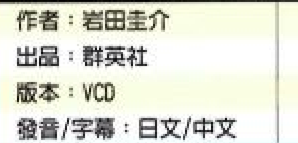
DVD 1 隱埋在砂裡的真相
DVD 2 在這永遠的一秒裡







### 神奇寶貝超世代



| | |
|---|---|
| 作者：岩田圭介 | 收錄話數：85-86話 |
| 出品：群英社 | 集數：43 |
| 版本：VCD | 發行日期：已上市 |
| 發音/字幕：日文/中文 | 售價：300 |

以第六個徽章為賭注的道館戰在茵鬱道館展開了。小智鬥志高昂。相對的，娜琪卻在戰前，靜靜地對空祈禱。相對於娜琪拿出同時具有飛行與龍系屬性的七夕青鳥，小智卻拿出被飛行屬性剋到的森林蜥蜴對抗。



第85話　茵鬱道館 天空之戰　第86話　噴火駝載著電影來

### 鋼之鍊金術師



| | |
|---|---|
| 作者：荒川弘 | 收錄話數：31-34話 |
| 出品：群英社 | 集數：9 |
| 版本：DVD | 發行日期：已上市 |
| 發音/字幕：日文/中文 | 售價：650元 |

右足擁有銜尾蛇紋章的少年。為了爭奪此人，軍方、金普利、愛力克兄弟、以及伊茲米等眾人在南方司令部僵持不下。另一方面，羅伊奉大總統之命，為了逮捕斯卡，率領軍隊到齊修亞近郊的貧民窟。

第31話　罪　第32話　森林深處的但丁
第33話　被囚禁的阿爾　第34話　強慾的理論

● 以上圖文由曼迪傳播、群英社提供

## 漫畫篇 COMIC INFO

# 毅峰塔羅複製畫集-月夜夢行

### 結合奇幻與視覺系的畫風　帶領你進入瑰麗迷幻世界！

此次推出的複製畫集，是以塔羅的78張牌為主題。不同於市面上的塔羅牌，包含寶劍、錢幣等，每一張牌均結合原本塔羅牌的精神與要素重新構圖及繪製。不但畫風絕美到令人窒息，其中還暗藏了毅峰本人的幽默感和巧思。而且本作品設計成78幅加2幅特別收錄的畫作都可分別取下的畫卡集，值得您一幅一幅地細細品味與收藏。




作者：毅峰
出版：台灣角川
發售日：已上市
售價：360元




### 俏皮女忍者
作者：たなかのか
出版：東立
集數：1
售價：85元

在伊賀忍者村，有一位名叫伊賀頭巾的女孩。個性開朗天真活潑的她，擁有忍者所必須具備的所有本質？為了成為一位了不起的忍者，她每天接受怪怪老師的訓練。偏偏盜賊團的頭頭也看上了她，想要邀請她加入。




### 私立聖嘉德麗雅幼稚園
作者：藪京介
出版：東立
集數：全
售價：85元

大家別誤會了！我真的不是外表一副好人模樣的羅莉控！雖然我是幼稚園老師，但是我喜歡的是高中女生！我真的不是為了實行光源式計畫才來當幼稚園老師的，我真的不會對四歲的幼稚園女生出手…拜託大家相信我。




### 鈔票新娘
作者：富永裕美
出版：東立
集數：1
售價：85元

花名子與兩位愛護妹妹的哥哥，過著貧窮但幸福的生活。在二十歲生日那天，花名子被爸爸召回，得知家裡其實是大富翁，自己與哥哥並無血緣關係的驚人事實…爸爸還要求一件事，做為繼承財產的條件？




### 童年期
作者：吉野朔實
出版：東立
集數：1
售價：140元

年幼的兄弟個與能的母親離家出走，平日得忍受父親無可理喻的暴力，在學校還要忍受同學的嘲諷。終於有一天個忍無可忍，趁爸爸在看書時拿球棒把他打昏。想不到隔天醒來，爸爸不僅安然無事，還變得非常和藹可親…。




### 斑馬人
作者：山田玲司
出版：長鴻
集數：1
售價：105元

日本爆紅特攝電影漫畫版！市川新市，一個極為普通的小學老師。在家裡，他沒有當父親的尊嚴；在學校，學生不把他放在眼裡。生活中只有特攝劇可以讓他得到慰藉。而這麼一個平凡的人，竟然跟殺人魔事件扯上關係。




### 反骨神父
作者：佐伯彌四郎
出版：長鴻
集數：1
售價：85元

一派瀟灑不羈的不良神父拉斯，脫軌的行為完全與正經的布萊特背道而馳，可是教會卻讓他們兩人搭檔，四處去遭受妖魔擾亂的村子出任務。拉斯粗暴又脫線的行動經常讓布萊特頭痛不已，可是兩人搭檔時卻默契絕佳。




### 炎與冰
作者：千葉潔和
出版：長鴻
集數：1
售價：110元

世羅和若瀨為了成為黑金之王，攜手到東京的高利貸社會打天下！兩人用的方法完全不同，但目的卻只有一個，那就是要站上世界的頂端，這樣的夢想能夠成真嗎？人性和人心會屈服在金錢的威力之下嗎？




### 燃燒剛速球
作者：內山守
出版：長鴻
集數：1
售價：100元

源太陽在高中畢業後，在因緣際會之下，由野手轉為投手，並投出剛速球！公司球隊在面臨存亡之際，決定將一切希望寄託在水都黃金盃的優勝獎，並任太陽為先發投手；然而他的初登板竟是對上大阪代表強隊－近代生命。




### 萬祝
作者：望月峰太郎
出版：尖端
集數：1
售價：120元

聽從去世母親所說的話，不斷追求變得更強的15歲女高中生－鮒子。加上綁架鮒子的海賊們、寄住在鮒子家裡的謎樣房客－加藤，還有把鮒子當敵人看待的學長－鴨林，鮒子被捲入重重謎團之中，金色的海洋冒險羅曼史開始囉！




### 放蕩的午後
作者：山田革叉
出版：尖端
集數：全
售價：100元

暗戀著好友尾崎的隆文，在暑假期間受他之託，成為代課家教。學生是十 七歲的淳也，正值叛逆的青春期。隆文一開始相當看不慣淳也囂張的行徑，但他漸漸發現，淳也這麼做是為了掩飾一段沒有結果的苦戀…？！




### 流氓俠醫(新裝版)
作者：作/史村翔畫/永安巧
出版：尖端
集數：1
售價：110元

一位前途看好的年輕醫生－國分徹郎，毅然辭去大學醫院副教授的職位，前往龍蛇混雜的新宿歌舞伎町地區開業。在那裡，他憑著對生命的熱情及精湛的醫術，不僅得到居民的信賴，並且為他贏得「熊大夫」的封號！




### 女搜查官凍子
作者：畫/阿宮美亞作/天澤彰
出版：尖端
集數：1
售價：110元

小田嶋凍子，她是在FBI學習犯罪情報分析的警視廳行動科學班的女搜查官。她有著清晰的頭腦和令人驚艷的美貌。初次上任，她就被捲入銀行搶劫案中，不但阻止搶匪的行動，還幹掉其中一名搶匪。

以上圖文由台灣角川、東立、長鴻、尖端出版社提供




# 攻防戰

獨家發行

攻略特刊包 收錄 全新地圖海報

## 詳列RO各地圖怪物資料及數量

RO全世界地圖最完整詳解 分析各地圖屬性及適合職業等級




你這個等級 適合打這個地圖嗎？

RO地圖攻防戰 將為您一一說明！

我打的這個地圖附近有我要打的怪嗎？

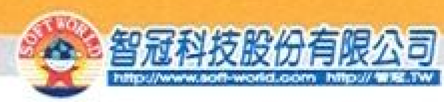
RO地圖攻防戰為您完整陳列～

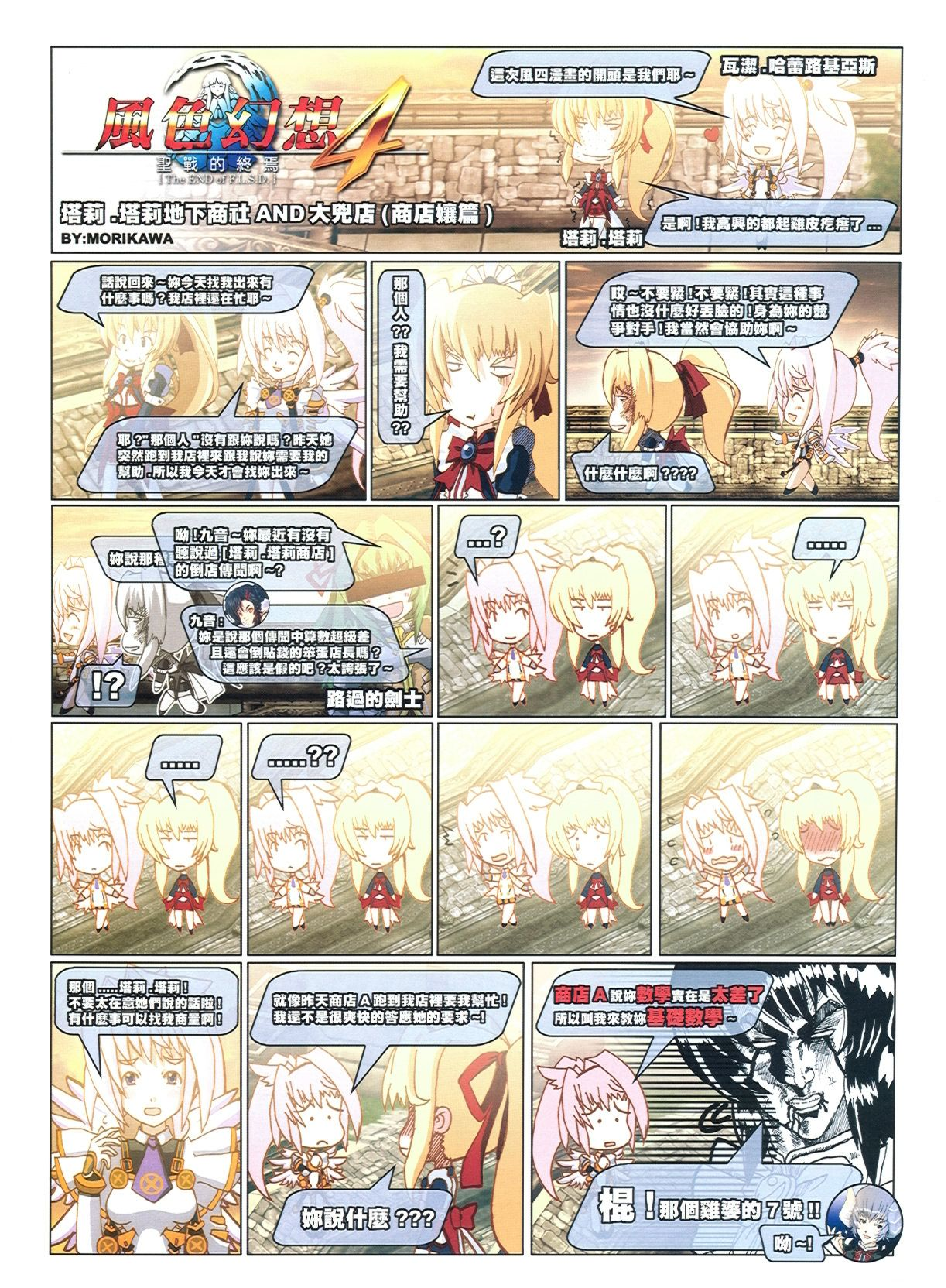
售價：159元

5月27日起 各大便利商店均售

附贈RO開卡點數60點
及全新RO新版海報大地圖




風色幻想4
聖戰的終焉
[ The END of F.I.S.D. ]
塔莉.塔莉地下商社 AND 大兇店 (商店孃篇)
BY:MORIKAWA
這次風四漫畫的開頭是我們耶~
瓦潔.哈蕾路基亞斯
塔莉.塔莉
是啊!我高興的都起雞皮疙瘩了...
話說回來~妳今天找我出來有什麼事嗎?我店裡還在忙耶~
耶?"那個人"沒有跟妳說嗎?昨天她突然跑到我店裡來跟我說妳需要我的幫助.所以我今天才會找妳出來~
那個人??我需要幫助??
哎~不要緊!不要緊!其實這種事情也沒什麼好丟臉的!身為妳的競爭對手!我當然會協助妳啊~
什麼什麼啊????
妳說那
呦!九音~妳最近有沒有聽說過[塔莉.塔莉商店]的倒店傳聞啊~?
九音:
妳是說那個傳聞中算數超級差且還會倒貼錢的笨蛋店長嗎?這應該是假的吧?太誇張了~
!?
路過的劍士
...?
......
......
......??
那個......塔莉.塔莉!不要太在意她們說的話啦!有什麼事可以找我商量啊!
就像昨天商店A跑到我店裡要我幫忙!我還不是很爽快的答應她的要求~!
妳說什麼???
商店A說妳數學實在是太差了所以叫我來教妳基礎數學~
棍!那個雞婆的7號!!
呦~!


…店長！有客人！
…店長 ??
商店 4 號鬼夜叉

塔莉是怎麼了啊？一回來
就蹲在那邊心不在焉的 …
啊？妳剛說什麼？
我 . 說 . 有 . 客 . 人
…..喔
不過說真的今天還真意外啊！
風四的主角居然來我們店裡！
商店 2 號青江菜
商店 3 號凱蒂

這麼難得的客人假如大手筆購
買的話說不定就不會倒店了 !!
這把不錯 !!
修伊

由
「虧」
轉
「盈」

對喔！這麼難得的客人！
說不定不會有下次啊 !!
嗯 !?
振作的挺快的嘛 !?

歡迎光臨！本店的商品 …
啊 !! 妳該不會就是
這家店的店長吧？
耶 !? 是啊？
真的假的 !? 聽說妳數學差的可以
等會結算的時候不要搞錯喔 !! 但是要
倒貼錢的話到是無所謂啦 ~ 哈哈哈

啊！呔呔呔呔呔呔呔呔呔！

妳是認真的嗎 ?? 店長 !?
塔莉 . 塔莉
嘖！一個小毛頭居然帶這麼多金幣啊 !? 謝謝惠顧！下次再來啊 ~
金幣 100000 取得
戰鬥經驗值 10 技能經驗值 10

塔莉最近臉臭臭的
是不是便秘啊？
妳想太多了啦！
END

瘋電影 騷主義



新電影 MOVIE INFO

# 蝙蝠俠：開戰時刻

## Batman Begins

影片類型：動作　上映日期：6月15日(早場起)
導　演：克里斯多福諾蘭 Christopher Nolan
演　員：克利斯汀貝爾、米高肯恩、凱蒂荷姆絲、連恩尼遜、摩根費里曼、蓋瑞歐德曼

### 劇情介紹

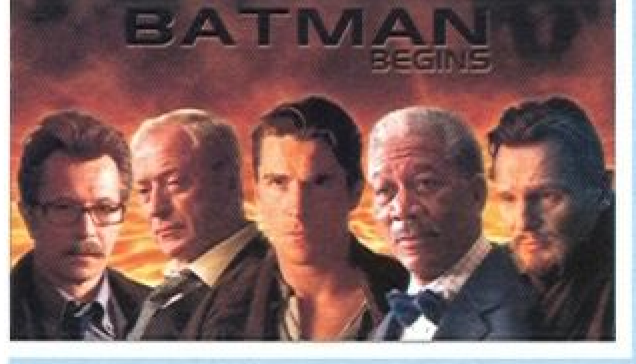
本片將深入探討蝙蝠俠傳奇故事的來源，並描述這位黑暗武士是如何成為成為捍衛高譚市的正義使者。出身豪門的布魯斯韋恩在他父母雙雙慘遭謀殺之後，對社會正義感到徹底失望，於是決定環遊世界，尋找打擊犯罪最犀利的方法，讓世上窮兇極惡的壞蛋聞之喪膽。他回到高譚市之後便以他的分身蝙蝠俠現身，他戴著面具成為正義的化身，並以高強的武藝、聰明的頭腦以及最先進的高科技裝備，對抗高譚市所有的犯罪份子。



角色服裝設定

### 服裝設計師-琳迪罕明

「導演克里斯多福不希望故事裡的時間一直跳來跳去，所以除了一開始布魯斯韋恩在家裡的那段戲以外，全片都保持一種懷舊古老的風格，那是一個人人嚮往或是想要多瞭解的美好過去，並不是每個人都穿著七十年代復古風格衣服的滑稽畫面。」




本片主要演員包括克利斯汀貝爾飾演布魯斯韋恩/蝙蝠俠；米高肯恩飾演他的忠心管家阿福；凱蒂荷姆絲飾演布魯斯韋恩青梅竹馬的好友瑞秋；連恩尼遜飾演韋恩的良師益友昂利杜卡；摩根費里曼飾演韋恩企業前任董事盧修福克斯；蓋瑞歐德曼飾演高譚市的霹靂警探吉姆戈登隊長；渡邊謙則飾演邪惡的大魔頭。




▲ 本片是根據DC漫畫出版，巴布肯恩創造的人物角色改編。



蝙蝠車草圖

### 美術指導-納森克羅利

「我曾經跟導演克里斯多福合作過，他請我過去幫他設計全新的蝙蝠車。於是我們在他的車庫裡成立了美術部門，並在設立了一座小小的機械工廠，開始利用我們手邊找得到的各種材料，製作各種蝙蝠車模型。我們花了八個星期的時間，一共做出五、六個蝙蝠車的模型版本。」



| 6月預定放映 | | |
|---|---|---|
| 片名 | 類型 | 日期 |
| 噬血地鐵站 | 驚悚 | 6月3日 |
| 替天行盜 | 喜劇 | 6月3日 |
| 史密斯任務 | 動作 | 6月10日 |
| 靈異緣未了 | 懸疑 | 6月10日 |
| 燈塔情人 | 愛情 | 6月10日 |
| 艾蜜莉的日本頭家 | 喜劇 | 6月10日 |
| 異形鬼屋 | 恐怖 | 6月10日 |
| 蝙蝠俠:開戰時刻 | 動作 | 6月15日 |
| 純真11歲 | 劇情 | 6月24日 |
| 鬥犬 | 動作 | 6月24日 |
| 頭文字D | 動作 | 6月24日 |
| 陰宅 | 恐怖 | 6月24日 |













MOVIE FOCUS

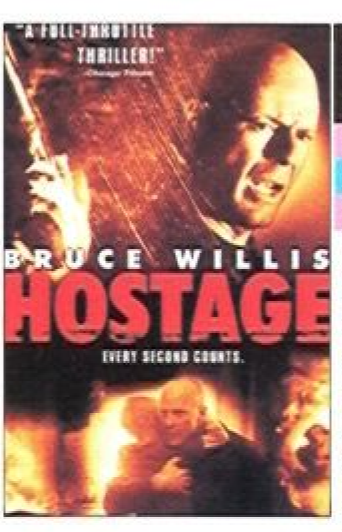
## ⊕租片子 DVD INFO

影片類型：劇情 | 片長：不明 | 預定發售：6月

葛瑞森與組員們奉命偵查一起年輕女人命案，不過該女是死在名演員湯姆哈維蘭的飯店床上，哈維蘭雖然承認與這個女人上床，卻否認殺害她。葛瑞森也發現了有利證據，證明哈維蘭並沒有謀殺嫌疑。不過，有人又進來攪局了，葛瑞森的前同事菲利普傑瑞，聲稱他手上有很多證據，證明葛瑞森的調查是錯誤的。



## CSI犯罪現場第三季 CSI 3




### 火線對峙
Hostage

影片類型：動作
片長：113分鐘
預定發售：6月21日

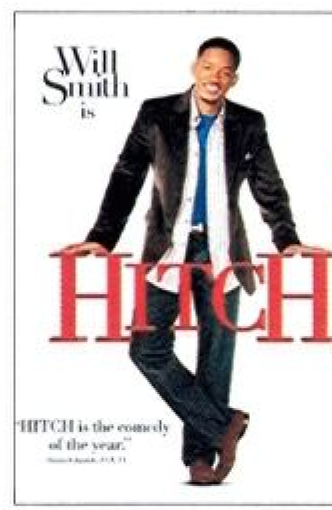
前談判專家傑夫泰利在一次失敗的人質解救案件後，決定前往一個小鎮出任那裡的警察局長。一天，三個不良青年因為偷車被困在了一棟別墅中，並脅持了史密斯一家。泰利不得不重操舊業化解危機。然而，泰利的家人也被捲入其中，情勢變得更加危急。




### 顫慄時空
The Jacket

影片類型：科幻驚悚
片長：103分鐘
預定發售：6月21日

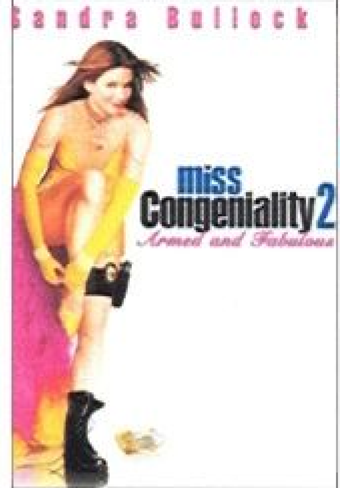
波灣戰爭英雄傑克史塔克斯於服役期間頭部中槍，幾乎致命。傷勢復原後他返回故鄉佛蒙特州，卻飽受失憶症之苦。在從一次突發性的昏眩中清醒後，他發現自己竟被控謀殺刑警的重罪，並被強制送到精神醫學中心接受貝克醫生的治療，也開啟了詭異的命運。




### 全民情聖
Hitch

影片類型：喜劇
片長：119分鐘
預定發售：6月14日

威爾史密斯飾演全民情聖，他在國際大都會紐約市可說是頂港有名聲、下港有出名的專業約會顧問，只要付得起他昂貴的顧問費，這位一向藏身在幕後的戀愛操盤高手，保證能讓任何長相抱歉的都會單身男子把到他們夢寐以求的漂亮美眉。




### 麻辣女王2：美麗的要命
Miss Congeniality 2

影片類型：喜劇
片長：117分鐘
預定發售：6月21日

FBI幹員桂絲哈特因為在美國小姐選美大會中臥底，並成功解除一起恐怖攻擊事件之後，在一夜之間成為媒體寵兒。但是最近她的狀況又不佳，因為她才剛跟男友分手，而且她成為名人之後成天都被狗仔隊偷拍，害她無法從事她最喜歡的臥底行動。




### 黑道比酷
Be Cool

影片類型：犯罪/喜劇
片長：114分鐘
預定發售：6月7日

搞膩了電影產業，黑社會老大奇利想搞唱片業，他看準一名年輕性感小歌女的無限潛力，不惜轉換跑道當起經紀人，沒想到唱片業比電影業還「黑」，好像所有黑道都來搞唱片，搞得滿城風雨，偏偏陪在老大身邊的保鑣是個gay，也想成為歌壇超級巨星。




### 鬼娃新娘：鬼娃也有種
Seed of Chucky

影片類型：恐怖/喜劇
片長：87分鐘
預定發售：6月7日

小小鬼娃「葛倫」在電影一開始與爹娘分離，是個身世堪憐，孤苦伶仃的棄兒。當得知好萊塢正在籌拍一部以他爹娘為主角的恐怖電影「鬼娃也抓狂」時，渴望見到親生父母一面的他決心踏上尋親之旅，前往好萊塢與爸媽團聚。




### 魔戒傳奇
CURSE OF THE RING

影片類型：冒險
片長：不明
預定發售：6月

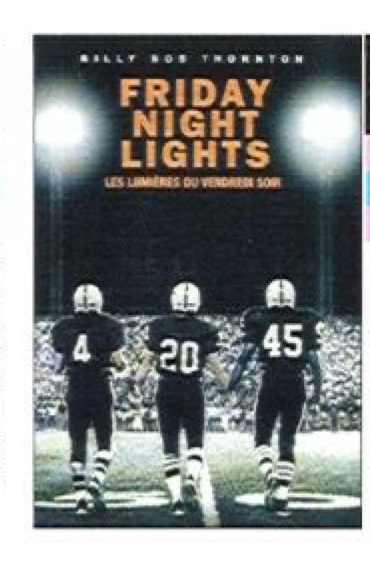
艾力克原本只是一名單純的鐵匠，但愛上了冰島女王，之後又發現自己是桑坦國王的兒子。在他殺了惡龍，又取得了霧童族人的寶藏之後，霧童族人卻警告他說寶藏已被詛咒，取得寶藏的凡人註定會有悲慘的遭遇。




### 高校女特務
D.E.B.S.

影片類型：動作/喜劇
片長：91分鐘
預定發售：6月1日

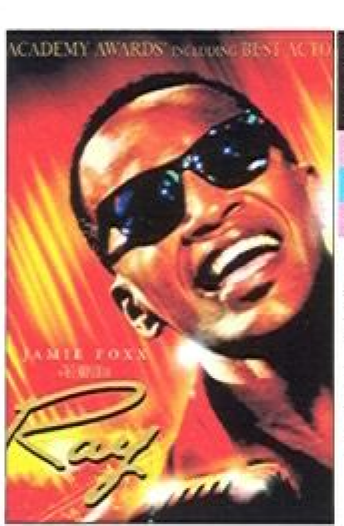
D.E.B.S.最火辣的女特務竟然由高中生組成？！高校女特務是一個由一群女學生組成的秘密情報單位，多明妮克、艾美、珍娜和瑪克絲都是其中的成員，她們的任務是對付女魔頭鑽石露西，結果艾美居然愛上了露西…。




### 勝利之光
FRIDAY NIGHT LIGHTS

影片類型：動作/劇情
片長：117分鐘
預定發售：6月29日

德州敖德薩鎮本來是西部油田小鎮，也是著名高校豹隊足球隊的的家鄉，衰退的石油經濟讓小鎮生活陷入困境，種族的緊張關係更是一觸即發。每年秋季將近2萬人湧進觀賞精彩的足球大賽，然後這群青少年背負沉重的競賽冠軍壓力外，還肩負衰退經濟的唯一救星。




### 雷之心靈傳奇－雷．查爾斯不凡的一生
RAY

影片類型：傳記/音樂
片長：152分鐘
預定發售：6月22日

由名導演泰勒海克福耗費了十五年的時間才終於把這不朽的傳奇故事搬上大銀幕，雷查爾斯，這位年輕的盲人音樂家如何勇敢地隻身在佛羅里達州搭上一輛長途巴士，長途跋涉來到西雅圖，並闖入當地活躍的爵士音樂圈子故事並真實地刻劃他染上毒癮之後的痛苦掙扎。




### 致命第三情
TEMPO

影片類型：愛情
片長：不明
預定發售：6月22日

傑克發現自己夾在兩個女人中間，不知如何抉擇：一個是歷練豐富的神秘女子莎拉，另一個則是甜美的女大學生珍妮。某次傑克獨自留在巴黎時，邂逅了來此度假的珍妮，兩人不由自主地愛上對方，在花都享受著浪漫風情；於此同時，莎拉卻陷入了危難。

●以上資料由得利影視提供

# 科技娛樂精品 挑逗你的享樂細胞

## Mustek DTV-408

### 第一台內建數位電視接收DVD Player

現在只要有手掌般大小的空間，就可以把影音娛樂帶著走！鴻友科技在經過數年的精心研發推出數位影音霸主DTV-408。Mustek DTV-408，可以看數位相片、聽音樂外支援格式上包括了DVD、VCD、一般的音樂CD及MP3，再加上數位電視的接收及數位相片的讀取，滿足現代人對娛樂的高標準。

### 8.4吋大螢幕 畫質清晰細膩

Mustek DTV-408率先採用8.4吋的大螢幕，16:9的寬螢幕比例，更適合DVD影片的播放。而TFT液晶螢幕也讓反光率降到最低，色彩表現更為自然豐富。DTV-408的立體雙聲道，讓原音重現，類比立體聲道的輸出，不管是看電影還是聽音樂，都能讓您感受到最原汁原味的音響效果。Mustek DTV-408內建柯達相片讀取韌體，讀數位相片讀取更輕鬆容易，即時分享精彩生活。



▲ 結合了數位電視的Mustek DTV-408，還結合多樣化的輸出／輸入端子，除了拿來當行動影音使用，接上家裡的大螢幕電視後還能成為家庭劇院。

### 人性化介面 操作無界線

Mustek DTV-408率先採用8.4吋的大螢幕，16:9的寬螢幕比例，更適合DVD影片的播放。而TFT液晶螢幕也讓反光率降到最低，色彩表現更為自然豐富。DTV-408的立體雙聲道，讓原音重現，類比立體聲道的輸出，不管是看電影還是聽音樂，都能讓您感受到最原汁原味的音響效果。Mustek DTV-408內建柯達相片讀取韌體，讀數位相片讀取更輕鬆容易，即時分享精彩生活。

#### 全中文介面，DVD P-Scan倍頻掃描輸出

全中文的指令選單，讓你開機就會使用；DTV-408內建的循序掃描輸出功能，讓影像播放品質細緻，真實呈現，並可再外接電視裝置，升級享受更高階的視聽品質。



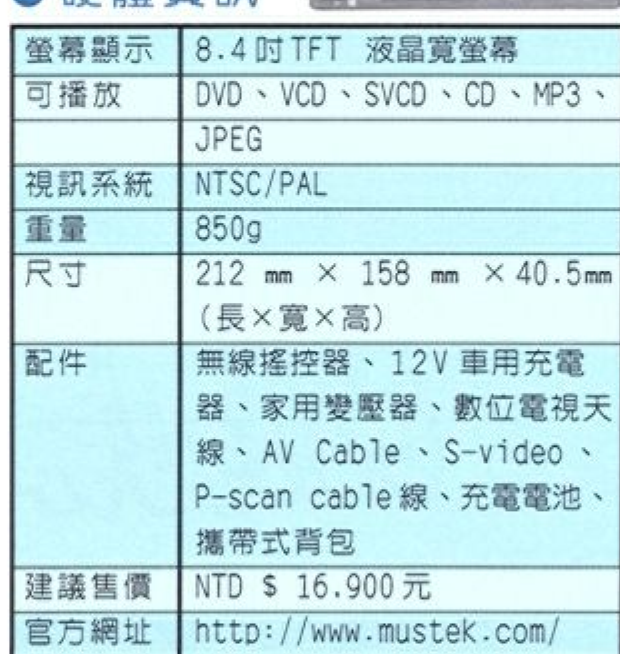
▲ 全中文指令選單



▲ 非倍頻掃描，畫面交錯組合而成



▲ 倍頻掃描，畫面一次完成

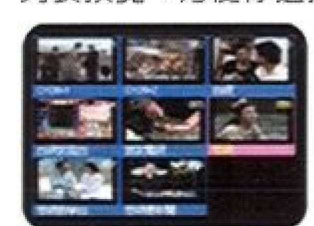


### ● 硬體資訊

| | |
|---|---|
| 螢幕顯示 | 8.4吋TFT 液晶寬螢幕 |
| 可播放 | DVD、VCD、SVCD、CD、MP3、JPEG |
| 視訊系統 | NTSC/PAL |
| 重量 | 850g |
| 尺寸 | 212 mm × 158 mm × 40.5mm (長×寬×高) |
| 配件 | 無線搖控器、12V車用充電器、家用變壓器、數位電視天線、AV Cable、S-video、P-scan cable線、充電電池、攜帶式背包 |
| 建議售價 | NTD $ 16.900元 |
| 官方網址 | http://www.mustek.com/ |

#### 頻道搜尋、預覽功能，使用好方便

DTV-408自動頻道搜尋能為你找到所有可接收的頻道並記憶下來。同時具備兩種頻道預覽功能：九格頻道畫面自動瀏覽及頻道列表預覽，方便你選擇節目收看。



▲ 九格頻道畫面自動瀏覽



▲ 頻道列表預覽

#### 雙雷射讀取頭，讀片最穩定

DTV-408可播放DVD/ CD/CD-RW/柯達相片光碟，其中DVD與CD的片子性質不同，雷射讀取的功率也就不同。一般單讀取頭的機器是利用調變的方式來適應兩種片子的特性，常有出錯的情形發生；DTV-408配置的雙雷射讀取頭，讓播放品質大幅改善，提升讀片能力。



## 爆裂你的遊戲細胞！

### GIGABYTE ATI RADEON X700 系列

技嘉科技發表ATi X700Pro系列產品。採用RadeonTM X700 繪圖晶片的GV-RX70系列，搭配最新DDR高速記憶體，支援最新ATi 3Dc引擎、SmartShaderTM HD、SmoothVisionTM HD與VideoShaderTM HD等獨特顯示技術，能輕鬆支援熱門3D遊戲、3D 圖形製作、動畫製作等需要高度硬體支援的工作。內建ATI RADEONTM X700 核心晶片組，採用高階0.11製程，並支援PCI-Express x16 與AGP 8X介面，內建8條圖形管線像素和6個Vertex引擎，提供絕佳的核心時脈：此外，GIGABYTE GV-RX70P系列支援DirectX 9.0規格，提供遊戲玩家最佳化的影像及平台效能。




## 顯示卡超靜音新選擇

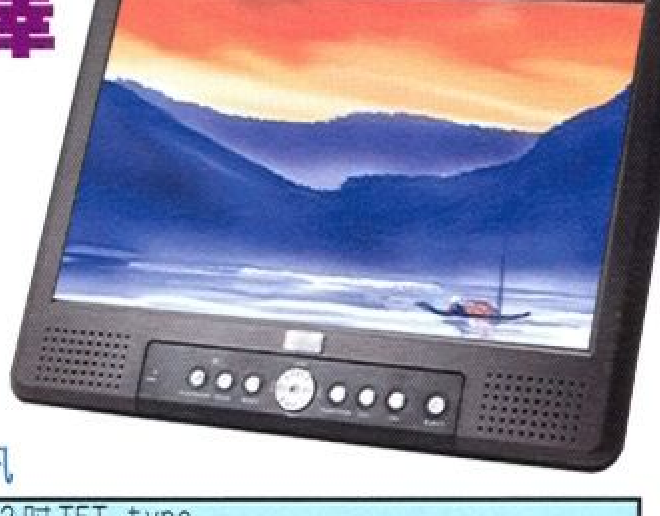
### GECUBE RADEON X700 Professional 512MB SilenCoolTM

精星科技發表全新GECUBE RADEON X700 Professional 512MB PCI Express系列產品。採用GECUBE SilenCoolTM Heat pipe靜音設計，消費者不再需要擔心繪圖顯示卡運轉時的噪音問題，提供消費者最寧靜的操作環境：提供的512MB記憶體架構，可以滿足新世代3D遊戲內建的多項高階技術規格，提供遊戲玩家最貼近真實的遊戲環境。逼真且具有層次感的畫面，真實呈現特殊設計的視覺效果，讓遊戲玩家享受如電影般的高品質遊戲環境。GECUBE RADEON X700 Professional 512MB PCI Express繪圖顯示卡售價USD 199 (exclude vat)，預計五月底上市。



# 行動影音新選擇

## VITO 黑尊爵 10.2 吋 DVD 數位電視





### ● 硬體資訊

| | |
|---|---|
| 螢幕尺寸 | 10.2吋TFT type |
| 可播放 | DVD、VCD、SVCD、CD、MP3、JPEG |
| 視訊系統 | NTSC/PAL |
| 重量 | 1270g |
| 尺寸 | 255 mm × 190 mm × 33mm（長×寬×高） |
| 配件 | 無線搖控器、12V車用充電器、家用變壓器、數位電視天線、AV Cable、天線轉接頭、充電電池（內建）、攜帶式背包 |
| 建議售價 | NTD $ 16.500元 |

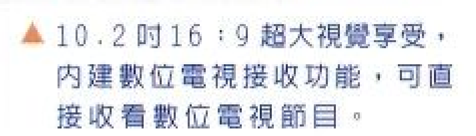
VITO黑尊爵，是一台結合數位電視、DVD播放機、電動遊樂器、10.2吋大螢幕的DVD隨身看！一台抵數台，黑尊爵10.2吋DVD數位電視！擁有10.2吋超大螢幕、可收看數位電視、內建吸入式DVD播放機、內建5款電動遊戲及萬年曆功能、具備FM發射器功能，免拉線即可將聲音傳輸到汽車音響或具有FM收音機功能音響！在家裡接上大螢幕電視他就是一台數位電視接收盒與DVD播放機。

### 汽車影音大升級

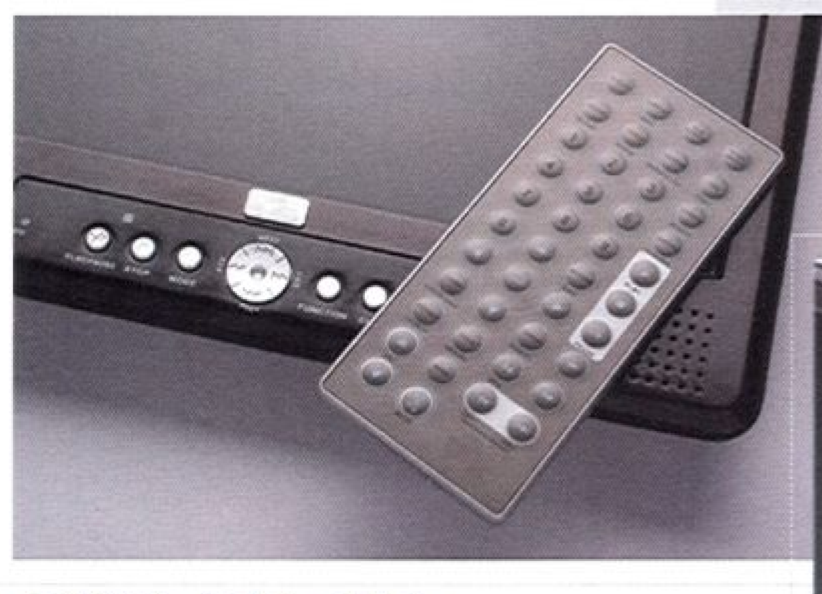
汽車如果要裝上具有DVD與數位電視播放功能的設備最少要花60000元左右，且螢幕還不會是10.2吋的喔！且還要將汽車內部改來改去的，現在只要一台黑尊爵＋既有汽車音響就可以將你的汽車升級為具有10.2吋超大螢幕的DVD汽車音響，並具有數位電視接收功能，且還黑尊爵內建FM發射器功能，免拉線，就可將聲音傳輸到汽車音響上，並且可以再外接其他影音播放設備。長途車程再也不會只有單調的廣播收聽而已了，帶小朋友出門也不怕他們在車上吵鬧囉！免安裝不用破壞車體，下車後隨身攜帶，不怕被偷，絕對是旅途上最佳夥伴。



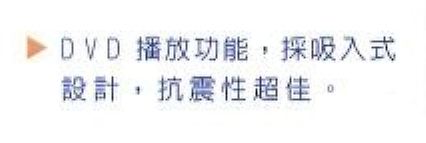




▲ 10.2吋16：9超大視覺享受，內建數位電視接收功能，可直接收看數位電視節目。



▲ 可遙控操作或面板上手控操作。



▶ DVD播放功能，採吸入式設計，抗震性超佳。




## 夢幻遊戲機殼

### 華碩 VENTO 3600

3C龍頭廠商華碩電腦近日推出適合電腦玩家的遊戲機殼VENTO 3600，外殼採用高級的UV烤漆，機身閃耀著珍珠般光澤。顛覆傳統機殼冰冷呆板的外觀造型，VENTO 3600機殼創新的流線造型，並提供藍、紅、綠、黑四種顏色選擇，前方搭載LED紫外光。機殼採用高級的UV烤漆，除了具有質感外，也避免了使用者不經意碰撞時產生刮痕。VENTO 3600專利的前方面板－Magic Mask，只需按下面板即會垂直地向上開啟。可為前方儲存裝置提供防塵以及保護功能。

### 絕佳擴充能力

儲存裝置擴充槽方面，採用外露四大(5.25吋)一小(3.5吋)，內藏三小(3.5吋)擴充槽設計，可容納多達7顆硬碟，提供使用者絕佳的硬碟擴充能力。前方面板除了LED電源按鍵外，前置的耳機、麥克風以及四組USB2.0裝置插孔，讓使用者在連接週邊裝置時能夠方便的使用。VENTO 3600提供使用者最簡易的安裝設計，利用左邊側板上的旋鈕以及常見的滑軌式設計，打開機殼就如同開啟一扇門般容易，輕鬆地便可一覽機殼的內部組件。為便利使用者拆裝硬體裝置，光碟機和軟碟機採用滑軌設計，不需要螺絲即可安裝。後方介面卡的安裝，採用卡榫易拆卸的設計，讓使用者可以輕鬆地組裝或是升級內部原件。



## 手機族最愛！人因布魯吐司新鮮上市

本次上市的布魯吐司藍芽耳機共有二支，除了具有手機族最關心的120 小時待機時間外，更針對現有耳機產品最為人詬病的穿戴問題作了改良，布魯吐司系列的耳機是可以不需要另外使用 C 型的耳掛裝置就可以『即裝即用』，是目前耳機產品的獨家設計。另外，布魯吐司系列的無線傳輸器也提供了多樣化的選擇，喜歡高速傳輸或是有大量即時影音資料需求的消費者，布魯吐司提供了全球第一支USB 2.0 與 Bluetooth V2.0的傳輸器ET-BD201；而全球最小僅重5 克ET-BD121則是女性消費者及無線行動族的最愛；以上產品將在6 月份全面上市。



BD121-1　BH111-1　BH112-1　BH111-1

## 百變DeeJay旋轉秀 變幻莫測魅力無法擋

DeeJay系列產品再推新機種，承襲哈樂小子MV7系列USB旋轉收納設計，提供您造型更前衛、操作更便利MP3機種選擇。人因科技此次推出的MP3隨身碟--DeeJay神行鈦 （ET-U30系列），流行味十足，時尚的雙色OLED酷炫閃亮操控面板與繁/簡體中、英、日、韓…等11國語系ID3液晶顯示，並搭配MP3詞曲同步雙行顯示功能。另外，磁碟分割加密保護鎖功能、信噪比90dB絕佳音質效果、高達72/144小時超長錄音時間、10小時超耐用電池壽命、FM邊聽邊錄、MP3音樂播放、十七段式播放速度調整…等。此次推出的DeeJay神行鈦寶（ET-U30系列），提供了魔幻藍、烈艷紅兩種顏色供您選擇。




## 羅技「快看溝通版」 藍光時尚魅力發射　溝通新主張

使用時將持續發射時尚藍光的羅技快看溝通版是另一項來自於羅技電子的全新創意！內建VGA CMOS高畫質感應器的羅技快看溝通版，在建議規格系統使用下每秒可擷取30張640 × 480dpi高解析度影像，讓玩視訊、拍照，歡樂不斷清晰不停格！內建麥克風的清晰音質，就算利用視訊千里傳情、或在網路上和網友哈啦一整天，聊天哈拉更盡興！使用時特殊藍光的持續發射，能讓使用者流露出不凡的獨特品味，讓溝通不斷訊、千里傳音不掃興。（建議售價：1,590元）




## 韓國MP3機器人！Axion X-Robot



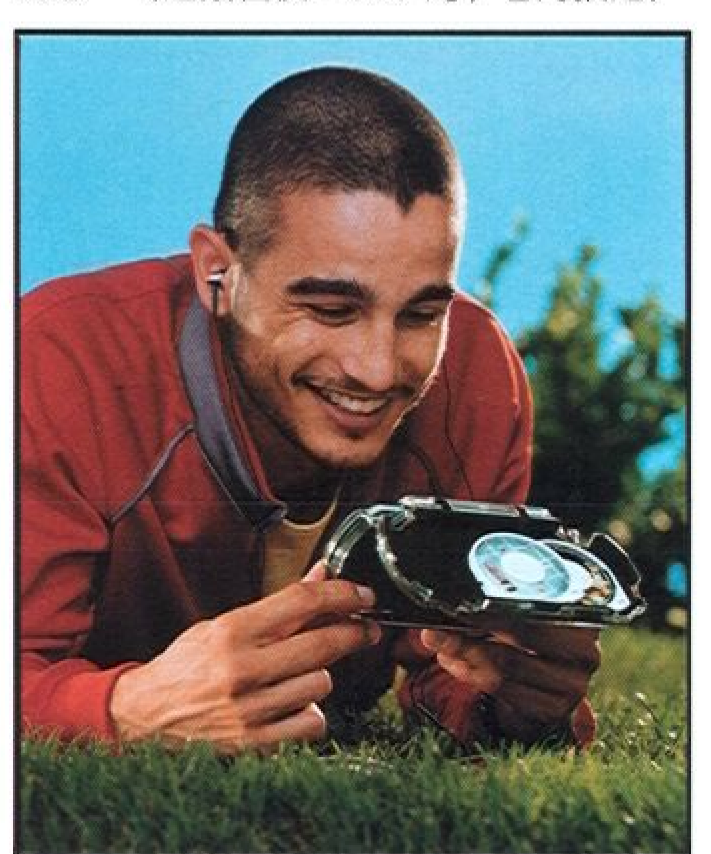

Axion X-Robot近日推出了一款酷似機器人的MP3。它是以韓國的M-Bird XT-21 為藍本製造的。Axion X-Robot擁有512MB的容量，FM的調頻功能。支援MP3及WMA格式檔案，不過沒有彩色螢幕也許比較遺憾。Axion X-Robot以它超酷的外觀一定能吸引眾多的消費者前來購買。目前海外報價159.99美元。

## 羅技電子黑鷹系列

# 為 SONY PSP 披上酷炫時尚外衣

羅技電子為 SONY PSP 推出三款全新量身訂作周邊商品：黑鷹 PSP 收納盒（PlayGear Pocket）、音源分享接頭（PlayGear Share）、耳塞式耳機（PlayGear Stealth）。黑鷹 PSP 收納盒，聚碳酸酯的超硬外殼材質能保護精密的 SONY PSP，就算不小心摔到地上也不必擔心機身毀損。挖孔式設計讓玩家使用時不需打開收納盒，就可直接將耳機插入 PSP 耳機孔內聆聽多媒體。更特別的是，當您要觀賞電影、聆聽音樂、或是觀賞相片時，只需將收納盒直立成 270 度，就可用最佳角度觀賞您所喜歡的各類影音媒體，有了音源分享接頭，怎能少了音效絕佳的耳塞式耳機？ 9mm 的釹磁鐵單體可以提供較佳的頻率響應，提升 SONY PSP 的視聽享受，增加打電玩、觀賞影片時的臨場感。（建議售價：630 元 / 七月預定）

▲黑鷹 PSP 收納盒



▲PSP 情境圖

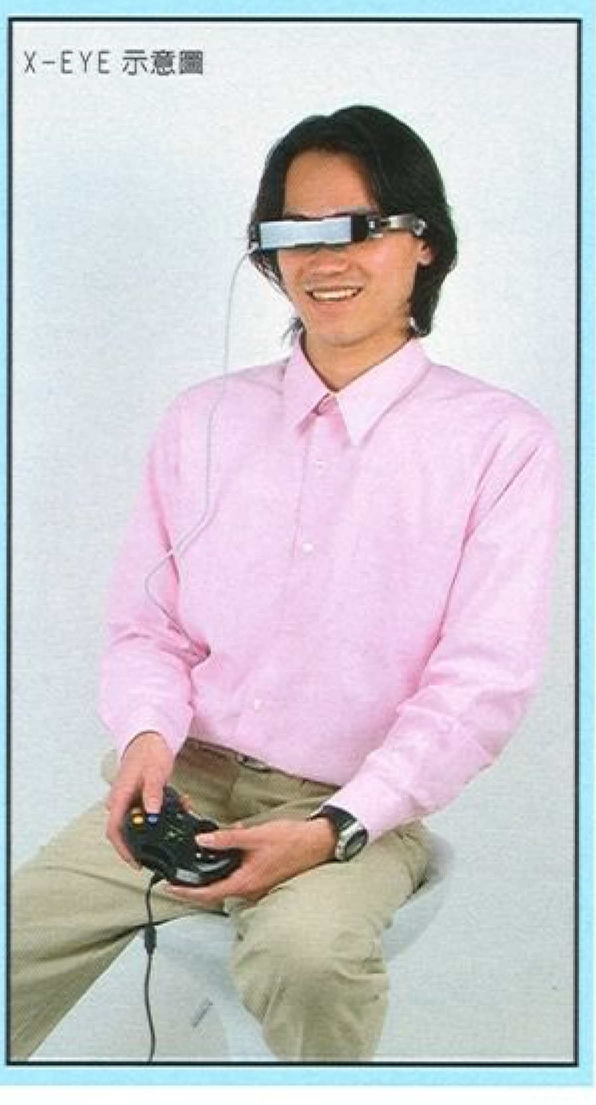


▶黑鷹 PSP 收納盒加耳塞式耳機

## 麗臺頭戴顯示器

# Xeye 輕巧登場

麗臺日前推出的戴顯示器 – Xeye，是一款重量僅僅 115 克的輕巧攜帶型眼鏡，特殊處理高質感的銀灰色機體及墨色鏡片，配戴後雙眼所見盡是完美的高畫質呈現，更獨家貼心的提供各項調整功能，如：瞳距、焦距及明亮度等，完全符合人體工學及個人喜好設定，另外藉由鏡架旁的高音質耳機，影音效果將更為震撼！在高度的人性化設計理念下，即使是一般配戴眼鏡使用者也有福了，麗臺獨家的設計技術，在近視七百度以內的使用者不需要配戴眼鏡亦可使用。



X-EYE 示意圖

## 高階 MP3 耳機

# 領先音樂享樂風

特別針對對於音質要求更高的使用者，人因科技將於 6 月推出全新的二款高階耳塞式耳機 ET-E350 與 ET-E300，其中 E350 更是全球第一支結合耳塞式與封閉式的二用式耳機，消費者可以依照各種不同的使用環境來選擇不同的聆聽方式，當在市區或逛街等吵雜的環境時，只要將耳機轉個方向，就可以使用封閉式的耳塞方式來隔絕雜音；若是在較寧靜的情況下，您還是可以使用最習慣的耳塞方式欣賞音樂。除了造型功能獨特以外，嗆聲 ET-E350 的單體與結構設計乃是與知名的日本鐵三角系出同門，除了有最寬廣的音域表現以外，另外針對時下 MP3 收聽率最高的流行或搖滾樂曲，在音質呈現上也特別在低音的部份作加強，讓你在聆聽歌曲時更有身處 PUB 或演唱會的震撼感。



# 讀者我最大

最近因工作需要，而進行了幾個採訪工作，當小編越深入了解這些遊戲開發公司或是開發小組，就越覺得的台灣的開發環境越惡劣。開發者因熱情而投入到這個市場，有的人是讀國文系或是外文畢業的就充當一下企劃、有的人是因喜歡漫畫而開始學起繪圖軟體就投入角色設定，不過以前是唸汽修科的、有的人是讀數學或是理工，因邏輯概念好就投入程式設計、有的人是因為口才佳，當起工作協調順便兼著作製作人以及媒體公關，看起來做遊戲的似乎都不是相關科系畢業的，但小編可沒否認她們的用心以及實力喔！而是感嘆台灣在遊戲開發的窘境，懷有熱誠的年輕人因嚮往這各行業而自力救濟的苦讀、研發，甚至是要達到無師自通的地步，另外，在自尊心的作祟下，遊戲開發者往往都是閉門造車，不願彼此互相交流開發心得，也因為這樣封閉的開發環境再加上「商業」的自由競爭，這群人在台灣就只能做出一大堆麻將遊戲、大老二、大富翁...諸如此類的遊戲。但這樣不好嗎？也很難下定義，也許台灣可以從武俠RPG的風潮逐漸轉形成博奕遊戲大國，專門幫華人地區做麻將大富翁遊戲，OEM或是ODM也行啦！反正，台灣也是靠代工電子業，成為資訊大國，為什麼？軟體業就不能代工啊！棄代理走向代工，也許台灣會再多一個「軟體大國」的稱號。

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」(不包含讀者問答)皆可獲得下期的「軟體世界」一本。(如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！)
電子信箱：
swmqa@unochina.com
遊戲基地討論版：
http://webbbs.gamer.com.tw/board.php?brd=CGW
巴哈姆特討論版：
http://info.gamebase.com.tw/topic.jsp?l=2001&no=141

## 讀者問答

READER'S

**Q1** ●雜誌訂價方面，只要200元以下我就接受。如果真要提高售價，應要多加內容，例如增加攻略、附光碟等。可以的話，就把哈遊戲－線上館刪掉，把這些頁數去增加攻略或新開專題都可。我是認為玩線上遊戲的人都主動去網路上找消息，不太會買雜誌看吧！至少我就是如此，看到雜誌的線上遊戲報導對我來說是舊消息。以上是我的一些拙見，參考看看吧！

by 瑪克舒

**A1**

嗯！嗯！以上就照此辦理，準！......「太混了吧！就這樣回答讀者的問題喔！(謎之聲)」，又是那個謎之聲，自從小編接下「讀者我最大」那個聲音就一直圍繞著我，要我做這個或是那個......真是有夠有正·義·感的，軟體世界從400頁的內容到目前的200頁，可真的是縮了不少水，而改版後的定位模糊不明，讓編輯部傷透腦筋，而上一期的回函中更提到漲價的問題，也因為如此引發各界的揣測，的確，在漲價之後光碟也能送給大家、攻略也能增加，但何時漲價、何時進行改版、何時再加入光碟，一切都正在進行規劃，請期待200期的到來......

**Q2** ●看完了「讀者我最大」後，發現編組們真是用心良苦，真是謝謝你們了>o<。對了，除了「KT動漫精品」外，還有「animate」，其實在西門町有很多「不為人知」的小店，可以代購！！另外，請問一下喔，有沒有辦法設一個專題－ACG COSPLAY，因為有玩game或看comic的人應該對這都蠻有「興趣」的吧！
PS.你們的哈game(東洋館)介紹的很nice喔～～要加油喔！給你們元氣！！
PS.回函好像很難被抽中的feeling ><。

by 素綾

TO 193期「讀者我最大」的陳雅慧：
想購買夢幻遊戲的話，可以到台北地下街及萬年4樓的電玩專賣店預約，可以先詢問價格比較～另外，三重並沒有這一類的店～
PS.KT是精品店，會比較貴，因為玄武外傳是PS2版的，可以直接找電玩專賣店，如果是PC版的只能找精品店了！

by 同樣也是住三重的夢幻迷

**A2**

小編深深感動了一下，軟體世界的讀者們是如此相親相愛，這是一個和平的世界，充滿愛的地球啊！感謝各位讀者來函提供這些相關的代購小賣店，近期小編會親自巡迴北、中、南各地方的代購小賣店，如果東部也有這樣的地方歡迎來信，或是寄到課服信箱，也歡迎小賣店的老闆親自來電安排造訪時間喔！另外，等資料收集夠多後也會一一在雜誌上公開這些店名，而素綾讀者覺的「回函好像很難被抽中」，哈...哈...不是小編我在吹牛，這真的是很難抽中啦！不過只要你有恆心，總有一天充滿愛與聖潔的天使將會為你帶來好運！！

**Q3** ●我非常喜歡東洋館，身邊的朋友也都很喜歡，這一期的讀者我最大，居然有人說要停掉！！天啊！每一期的雜誌，我可都是從東洋館先看，對於喜歡的人而言，這可是不可或缺的資訊啊！甚至還意猶未盡（再多點報導吧！）怎麼可以停掉！！再說，只要有管道，台灣一樣可以入手，所以千萬別停掉啊！！！

by 怡君

●我想對193期的某位讀者說些話，其實也不能說東洋遊戲是完全不好的東西，要看人的心態，像我是從中途學繪畫的技巧，畢竟在國內除了光譜代理的秋回系列之外，AVG真是少之又少，想尋求名作就更不用說，雖然沒有要每個人都一定得去接受它，但至少我們可以做到用美的角度去欣賞事物，對吧？！∩＿∩

by 宜君

**A3**

怡君、宜君...　，音還真像，該不會是同一個人吧！東洋館，小編拍胸脯保證，絕對不會停掉，而且接下來會將東洋評論進行整合，獨立成一個單元。其實這樣的構想已經很久了，趁著要進行改版之際先說出來讓讀者們知道，喜歡東洋館的讀者，也可以來信參與命名喔！錄取者的獎品當然是...　改專欄名稱囉！當然喜歡東洋館這名稱的讀者也可以到遊戲基地或巴哈的討論區連署喔！

**Q4** ●這期怎麼沒有劃撥單？會有雜誌＋遊戲的優惠方案嗎？其實我超想買三國志X合輯，但遊戲要價２千２，真是讓人買不下去，希望軟世能推出這樣的方案，讓玩家既能以更實惠的價錢購買遊戲，又能看雜誌掌握遊戲資訊。

by Michelle

●請問193期為什麼沒附劃撥單呢？

by 林惠萱

**A4**

喔...喔...　...喔...這是因為要節省頁數多放點廣告啦！這樣編輯室才有多餘的收入供給各位編輯吃喝玩樂，如此一來各編輯才有更大的動力去做更好的雜誌，喂！走開啦！別在那亂掰...　...，其實各位還是可以利用郵局的劃撥單直接訂購雜誌，但最近並沒有更好的優惠方案提供給訂戶。

所以小編決定，暫時先將劃撥單偷偷的拿掉，但還是被發現了，但這陣子國產遊戲大作紛紛出籠，加上還有洽談中的硬體優惠方案，所以囉！下一期劃撥單將重現江湖！不只讓你訂得輕鬆，還要拿得物超所值。

**Q5** ●其實我一直都有個夢想…我想幫電玩畫CG！雖然現在畫技不純熟（天音：「根本是獅子大開口…」）。但還是希望未來能夠畫畫看＞＜。我想知道幫忙畫電玩ＣＧ 人物，會有什麼樣的程序？！

by 神霧尤奈

**A5**

首先，你要先將基本素描學好，從初級的幾何圖形素描、之後慢慢的進入雕像素描、水果靜物素描、金屬、木頭、布料...　等等的課程，一系列的素描課程學完後，可以讓你增加對各種物體基本的立面觀察、陰影觀察、比例的拿捏、質感表現、筆觸的應用等等。當這些在基礎不過的技術學會之後，就是人體肌肉與骨骼的認識，這樣你才能精確的掌握住角色的神情變化，動作的伸展與變化。

另外，你還要常常觀摩其他插畫作品，學習前輩在背景的設定、影色的搭配等等。好囉！當你這些都具備（當然還有更多要學習的東西，篇幅太少小編就精簡一點講），你就可以著手畫設定稿、建立人物輪廓、動作設定、衣服的質感表現、髮質的創造...，各位一定覺得這樣非常的辛苦，什麼時代了還學素描，用數位像機拍人物寫真，用PHOTOSHOP 進行筆觸修改不就好囉！嗯，這的確是條捷徑，但你永遠不知道「創造」是怎樣的感覺。

## 讀者發牢騷

恭喜以下讀者將獲得第195期軟體世界一本！（如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長^_^）

買了好幾期的「軟世」，加上「遊世」。軟世整體感越來越精簡，抓住很多讀者想要知道的重點。玩遊戲，很多玩家最想知道內容、玩法如何、市面上較受歡迎的game為何？基本上「軟世」都有詳細介紹，再配合上網查詢，即可找到想要得到的資訊。在下，一日向同事推薦軟世中介紹的一款不錯的 game ，然而他卻說是在幫廠商打廣告、推銷。我想這是無可厚非的，所以客觀性，資料收集完整，讀者可能掌握最即時正確的電玩資訊啊！講太嚴肅了！有感而發。請繼續努力，永遠支持各位老編和軟世伙伴！

by 守斌大人

唉～又到１５號了，身體還是不自主地被７－１１架上的軟世吸引（在這指考前４０幾天！），在放肆之餘，也不禁小埋怨軟世的編輯群把軟世做的太好了，害我情不自禁…（呵～開玩笑的）。各位祝我早日離開苦海，重返破game魔人第一線吧！

by 燃燒的小太陽

春季電腦展雖然已經落幕１～２個禮拜了，但是在會場看到的景像卻令人記憶猶新。各場商為了凝聚人氣，不約而同的找了一堆穿的少的女主持人，或dancer，台下的人群精神卻只集中在美女跟贈品上（可惡的是，主持人丟下來的是磁鐵…，還問誰家缺磁鐵…）這是電腦展吧？專業點，遊戲特賣也拿出點誠意吧？不要把電腦展當成大清倉！還有，不要鄙視窮學生，都不發傳單給我…我也是有存私房錢的！

PS. 春季電腦展辛苦了！∩＿∩

by 婉寧

## 塗鴉區公告

想大顯身手將你漂亮、苦心完成的畫作公諸於世的讀者，可別吝嗇喔！多多利用塗鴉區，凡入選刊登畫作，皆可得到下一期軟體世界一本，以茲鼓勵。

1. 來稿方式：
   - 直接畫於回函上，寄回本社
   - 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大募集收」
   - 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)。
4. 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封。
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本。

### 台北／周歆維

上色方式：色鉛筆　作品主題：哈秋B(BL)



繪製心得：鉛筆的比較好...我不會著色...

### 嘉義／林曉芩

上色方式：粉彩筆、色鉛筆、立可白
作品主題：夏天



繪製心得：很少用粉彩畫畫，畫得好累，不過結果還算不錯，但是立可白好像用太多了說 ^^"

### 台南／楓絳月

上色方式：色鉛筆
作品主題：亂舞三國

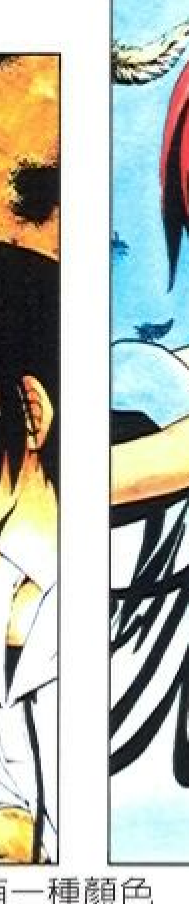


繪製心得：要寫啥米好哩...就素粉愛畫而已...

### 雲林／Hsiu

上色方式：
作品主題：紙鶴、Wing






繪製心得：整張看起來只有一種顏色

### 汐止／易音

上色方式：原子筆　作品主題：世界

繪製心得：鉛筆的比較好...我不會著色...

### 台北／Bill

上色方式：水彩、沾水筆　作品主題：劍邪・人邪

繪製心得：布袋戲新要角

彰化／楊博仁
上色方式：水彩
作品主題：趙雲的英姿



繪製心得：啊！才過幾個月畫風變真多！還好筆法沒變！

新店／江明熹
上色方式：彩鉛筆
作品主題：阿貓阿狗2～樂樂




繪製心得：第一次參加投稿！很高興～

中和／詹凰遛
上色方式：水性色鉛筆
作品主題：夏天




繪製心得：因為今天(5/17)有夠熱，想說造福大家，結果不夠畫(汗)

台中／北極熊
上色方式：色鉛筆
作品主題：鳴人VS佐助




繪製心得：酷啊！

高雄／喻湘芸 上色方式：色鉛筆 作品主題：偽善天使



繪製心得：手好痠...(汗)

路竹／HVSA 上色方式：原子筆、色鉛筆 作品主題：櫻落



繪製心得：初次投稿請多多指教

新店／春子
上色方式：彩色鉛筆、原子筆、螢光筆
作品主題：刺青俏蘿莉



繪製心得：衣服好難設計啊！(肩膀太寬了...Orz)

香港／荷花苗
上色方式：Drawing Pen、Plastic Crayon
作品主題：改版後的軟世，努力加油呀～



繪製心得：各位軟世的工作人員，請加油～

新莊／林詩倩
上色方式：色鉛筆、針筆
作品主題：YA！




繪製心得：海賊王太帥啦！

台北／T.L
上色方式：水彩、色鉛筆
作品主題：風色幻想＿拉克西絲




繪製心得：衣服超難畫的，但感覺很不錯 ^.^

# 本月放送

來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！




## 神鬼制裁 有獎徵答

又一大銀幕超級英雄來台，一同加入《神鬼制裁》懲奸除惡的行列！想與《神鬼制裁》一同懲奸除惡的你，只要回答以下問題，並填上「姓名/電話/地址/E-MAIL」寄回「英特衛 活動組 北縣中和市中正路880號3F-7」即可參加《神鬼制裁》贈遊戲抽獎！！答案就在官網中喔～

Q1 在美國與「蜘蛛人」、「蝙蝠俠」，最近要在台上市的英雄遊戲名為？

Q2 請問制裁者的身份是：1.一般人 2.惡魔人 3.賽亞人 4.變種人

Q3 請問神鬼制裁中，總共有多少逼供拷問壞人的手段：1.三種 2.四種 3.十幾種 4.一百多種

## 三國連環炮 有獎徵答

很久沒有玩到簡單、刺激又容易上手、老少咸宜的三國遊戲了！當今所有三國類型的遊戲，不是令人覺得步調很慢，就是畫面相當的深沈，不然就是很耗時間，總是勾不起人們的興趣！針對這個情況，極真科技開發了一款兼具效益與趣味的益智遊戲－《三國連環炮》！現在要放送給大家嚕～～只要回答以下問題，就有機會得到這款輕鬆有趣的遊戲呢！

Q1 故事的背景是發生在中國的哪一個年代呢？

Q2 劃時代的神器「連環炮」是哪個人重建的呢？

答案就在網頁上喔～～加油！

http://www.truetech.com.tw/cpb/story.html

## 曼迪 贈獎活動第二波

喜歡動漫的讀者又有福啦！這次要送的獎品更加豐富！！你一定不會想錯過～趕快來把明信卡寄來吧！！

參加條件：寫上最想得到的贈品即可參加抽獎。

1.火影忍者電影版－全開海報 12 張
2.火影忍者墊板 10 張
3.《KERORO 軍曹》電視版－全開海報 2 張
4.《陸上防衛隊》精美塑膠書夾 5 組
5.超能奇兵塑膠海報 1 張
6.笑園漫畫大王塑膠海報 1 張
7.鈴鐺貓娘塑膠海報 1 張



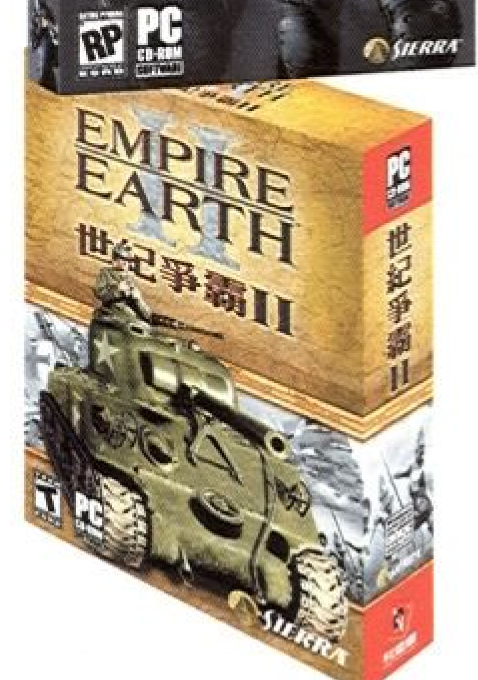


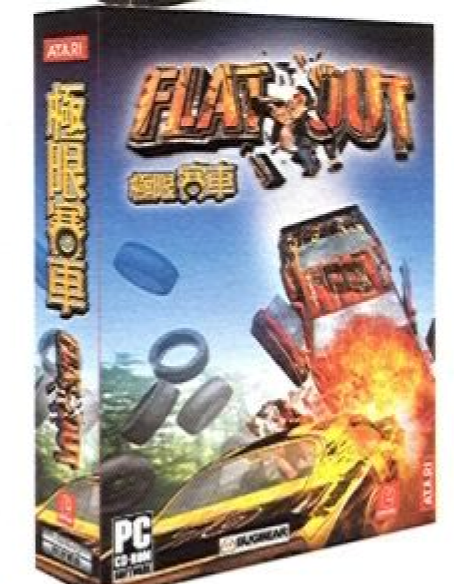

# 回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，每款限定一套，要把握機會喔！

活動時間 2005 年 6 月 30 日




## 注意！注意！

參加廠商活動需將回函上的「截角」剪下，貼在「明信片」上並寫下「答案」、「住址」與「姓名」(請務必書寫工整)寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！

## 注意！注意！

凡中「硬體及遊戲軟體者請附 50 元回郵」，其它遊戲週邊，如：「海報、T 恤…等，請附 20 元回郵」，並註明「名單公佈的期數、姓名、電話、郵遞區號、住址及中獎物品」，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓 軟體世界 活動組收」，我們將於最短時間將您的贈品寄出。若有問題務必善用查詢專線，讓我們第一時間處理你的疑問喔！查詢專線：07-8150988 轉 230 蔡小姐

# 193 期 中獎名單

### 《Flyff》活動得獎名單

【獨眼蝙蝠娃娃】

台中市 張寶文　高雄市 林家弘　台中縣 陳怡妗　台中縣 陳奕冰
新竹市 楊佳芳

【電動牙刷】

屏東縣 謝王于珅　台南市 羅沛縈　宜蘭市 何穆曆　台北市 林若樵
台南縣 林郁倫　台北縣 王上輔　高雄縣 張簡誌育　嘉義市 宋榮賓
台中縣 林怡婷　台北縣 賴宜鈴　台南縣 黃鈺雯　台北市 張慶正
台北市 李秀華　高雄市 黃懿依　基隆市 黃姿嘉

【布魯狼公仔】

台南縣 吳承勳　台北縣 郭美延　台南郵政戴靜怡　屏東市 鄭億琳
台中縣 蔡紹君　高雄縣 陳靜芳　台北市 杜姿奇　高雄市 柳淑慧
台北縣 林志瑋　台南縣 李揚靖　台北縣 沈筱芸　淡水市 方右漢
台北縣 孟俐斌　高雄縣 黃志銘　高雄縣 許介季

【小滑板鑰匙圈】

桃園縣 李承緯　雲林縣 陳正德　台中縣 余佳珊　台北縣 侯怡芬
台中市 王明雲　台北縣 鈕秀娟　高雄縣 劉語法　高雄縣 陳其育
台北縣 劉育香　台東市 鄭豐法　台北縣 汪宥寧　新竹市 葉茜定
屏東市 顏肇沛　台南市 阮欣怡　台中市 李宛青

### 《曼迪》活動得獎名單

【火影忍者】

台北縣 張福英　台北縣 劉俊宏　桃園縣 張家慶　台北縣 林佳琴
台北縣 李婉南　台東市 林光泉

【櫻桃小丸子】

台北縣 臧芯妤　台北縣 陳俊偉　新竹市 許雅靖　屏東市 楊偉易
台南市 吳瓊慧　台中市 楊怡如　台南縣 丁俊傑

【KERORO 軍曹】

高雄縣 葉郁玲　台北市 藍怡君　台北市 王禎民　高雄市 郭中芬
基隆市 蔡欣瑜　台北縣 孫靜雯　淡水市 汪育妃

### 回函活動得獎名單

毀滅戰士 3 ：惡靈轉世

高雄縣 吳宜天　台北縣 張瑋香

Sid Meier' s 大海盜

新竹市 宋穎任　屏東市 蔡智翔

秋之回憶 3 ～從今以後

台北縣 劉慧敏　台南縣 羅嘉琪
台中市 陳俊傑

獵殺潛航 3

台中縣 王佳蓉　新竹市 簡瓊慧
高雄縣 林佳蓉

星際大戰：首部二部三部曲

台東市 楊宗喜　台北縣 蔡明昇

間諜遊戲 3 ：混沌理論

台北縣 陳喜木　高雄縣 施莉軒

雪盲行動

台北市 蔡莉冰　高雄市 程雅芬
台南市 胡振豪

極道車魂 3

台南縣 杜怡君　台北市 陳靜怡
台北市 蔡孟珊



線上遊戲快報
Game Times
Vol.06
飛天歷險
Dream Of Mirror Online
軒轅劍網路版2代
萬人研發共創國產遊戲新生命
國產遊戲神話題材領導者
軒轅劍系承先啓後大作
大宇資訊最新力作！
飛天歷險！！
等你來冒險！！
5月27日
準・時・上・架
噗出沒 請注意

# RO 魔法鋪

仙境RO伝説 Ragnarok Online

天使波利大頭貼本
隨身甜蜜價 NT$99元

RO水晶貼紙
亮晶晶價 NT$20 元

哥布林撲克牌
友情長伴價 NT$40 元

## 歡樂學園祭！RO貼心鮮貨新登場

天使波利撲克牌 開心同樂價 NT$99 元

天使波利畢業紀念冊
友情長伴價 NT$120 元

全省萊爾富便利商店及各大電腦商場均有販售！也可以上網直接在智遊網線上訂購喔！




**劍俠情緣CF廣告曲**
**這一生只為你**
**火紅下載中！！**

**劍俠情緣 超深情鈴聲download**

- ★ 這一生只為你（人氣廣告曲，非下載不可^^）
- ★ 大英雄（濃濃英雄氣慨，愛耍酷就來!!）
- ★ 劍俠情（劍俠深情曲，柔情迷人風~~）

## 劍俠 手機超美圖










## 下載【劍俠情緣鈴聲及手機圖】方法如下

| | |
|---|---|
| 遠傳電信 | 網站下載http://fetmms.game5.com.tw/index.jsp<br>手機上網：請至myfetbravo→行動選單→圖鈴下載→彩色圖案或和弦鈴聲→電玩魔界 |
| 中華電信 | 網站下載：http://chtmms.websurf.com.tw/mms/index.jsp<br>手機上網：請至emome→圖鈴下載→MMS圖鈴賀卡→電玩魔界 |
| 台哥大 | 網站下載：http://tccmms.websurf.com.tw/tccmms/index.jsp<br>手機上網：請至Catch→圖鈴下載→ MMS館→寫真電子賀卡→ 電玩魔界 |
| 大衆電信 PHS | 請至Mimi主選單首頁→活鈴活現→電玩魔界<br>手機下載方式：遊戲圖鈴→ 劍俠情緣 →至鈴聲點選<br>PHS_J88用戶請按[中/英]鍵、PHS_J95用戶請按左側Menu鍵、PHS_J89 or PHS_J100<br>用戶請按F鍵開啓附件後，選擇儲存即可，隨後你可以直接設定成為您的待機鈴聲 |

## 劍俠情緣超正點來電答鈴

| | | | |
|---|---|---|---|
| ★★★★★ | 050505 這一生只為你(人氣廣告曲) | ★★ | 050532 可愛襄陽城篇 |
| ★★★ | 050503 大英雄 | | 050533 神秘戰鬥曲 |
| ★ | 050504 劍俠情 | ★ | 050534 俏皮可愛曲 |
| | 050531 超卡哇伊版 | | 050535 柔情似水篇 |

## 各家電信來電答鈴手機直撥下載

- 中華電信：手機直撥700→按1→輸入[下載代碼] →完成
- 台灣電信：手機直撥800→按1選擇音樂→按4→輸入[下載代碼]
- 遠傳電信：手機直撥900→按4→輸入[下載代碼] →完成
- 和信電信：手機直撥600→按1→輸入密碼→按2選擇歌曲→按4輸入[下載代碼]
- 泛亞電信：手機直撥811→按4選擇代碼選歌→輸入[下載代碼]
- 東信電信：手機直撥500→按5→輸入[下載代碼] →按1下載設定播放對象後即可
- 亞太電信：手機直撥560→按8→按4輸入[下載代碼]
- 大衆電信：手機直撥500→按1→輸入[下載代碼]

**◎注意事項◎**

1、下載來電答鈴需先申請來電答鈴服務。第一次申裝來電答鈴方法：手機直撥三碼即可依照語音提示申裝。
如：中華電信直撥700（其他電信請參照上述直撥號碼）
2、若有任何疑問請洽來電答鈴客服專線：
數位點子2766-2880分機轉35、圖鈴客服專線：威瑟客服專線02-23660005轉141
3、詳細活動方式請參考活動網址http://gameflier.websurf.com.tw/index.jsp












在劍光揮
跨越無情的戰場
編織有情的夢幻傳說
本格派シミュレーションRPGがついに登場！
剣がうなる！弓が飛び交う！魔法がきらめく！
遊戲戰鬥採回合制，玩家若是在行動點數耗盡之前就打倒了敵人，該回合的行動點數就可以獲得提昇，藉此就有機會打倒更多敵人，達成單一回合連續升級！找尋戰鬥夥伴也是很重要的，你可以送禮物給女孩子來提升好感度，她們會逐漸要求一起參加戰鬥，也許帶女孩子上戰場並不是一開始的最佳選擇，但當她們的等級逐漸提昇，你將有機會和女孩子聯手發動合擊技攻擊，此外還能欣賞到比較多的劇情！
各大便利店
・熱賣中・
ELEVEN
OK便利店
萊爾富
福客多
Published in Taiwan by T-Time. All other tr

# 舞和魔法幻影中・譜下永恆的戀曲

本格派シミュレーションRPG / 雄偉刺激的冒險世界

# 白色魔法石

White Diamond 2

國際中文版

不同於一般角色扮演遊戲以拯救世界為目標，白色魔法石是一款以復興家園為主軸，充滿溫馨劇情及戀愛互動的角色扮演遊戲，玩家的主要任務是藉由剷除魔獸，協助居民安居樂業，提昇城市繁華程度，逐步將荒廢的故鄉擴建為美麗的都市。在得到居民的信任之後，不但可以吸引更多夥伴加入協助戰鬥，還可以受到女孩子們青睞，隨著好感度的提升引發種種的事件，攜手共創未來美好的家園。



## 荒涼的廢墟升格為繁華的城市





復興城鎮是本遊戲最重要的遊戲目的，由於領土各區遭到魔物入侵，戰鬥能力不足的居民們嚇到不敢出外工作，玩家必須清除城鎮各處的魔物，讓居民可以安心前去工作，城鎮就會逐步復興，隨著他們可以工作的選擇點增多，他們的住家會逐漸升級擴建，街道上的荒地野草會消失，草皮鮮花逐漸增加，原本瘦弱的野狗也會精神奕奕地對著你汪汪叫！







## NPC也有成為夥伴的機會

為了營造出整個鎮民齊心恢復家園的心意，遊戲中的NPC有別於一般RPG中只負責傳達訊息、買賣交易，他們是可以加入玩家的戰鬥隊伍的。比如礦工可以在地面上到處挖洞，阻礙敵人的行動；吟遊詩人會演奏各種樂曲，提升隊伍能力；動作靈活的舞女每回合可以行動兩次等等，各種行業和特色，等著玩家來拉攏和發掘！



▲武器店的老闆加入隊伍，揮刀砍怪果真比別種職業強！



▲先幫鎮民解決問題來證明自己的能力，否則他們是不願意和你一起深入險境的。










轉職進化威力對決
特化系統解除封印
火山荒漠危機四伏
最強魔物狂暴現身
萊爾富獨家
雙重好禮Lucky送
購買萊爾富首批進化月卡包就有
機會隨機獲得獨家精美鑰匙圈一個，
活動時間内購買首批RF蛻變系
列產品包還可以憑萊爾富發票
參加帝國徽章項鍊
抽獎活動喔！
RF全家蛻變
A計劃一
帝國徽章項鍊大放送
活動時間内購買首批進化月卡包
就可以憑全家發票
參加抽獎活動喔！
RF超商蛻變
B計劃一
貝爾托徽章項鍊大放送
活動時間内購買首批進化月卡包
就可以憑7-11或福客多
發票參加抽獎活動喔！
OK銀河作戰
C計劃一
聖潔克拉徽章項鍊大放送
活動時間内購買首批進化月卡包
就可以憑OK發票
參加抽獎活動喔！
家樂福
GF萬點大贈送
刮開即得不用等
活動時間内到家樂福購買首批
RF蛻變系列產品包
即可獲得刮刮卡一張，
包包有獎喔！
OK便利店
萊爾富
及全省各大3C通路均有販售
CCR
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。




## Compaq Presario SR1490TW
### 榮耀戰神－遊戲王者機種

- 含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器540J**
- Microsoft® Windows® XP家用版
- 採用最新Intel® 915P晶片組
- nVidia GeForce 6600 256MB PCI-Express繪圖卡
- 512MB PC3200 DDR400 記憶體(可升級至4GB)*
- 200GB Series ATA 7200RPM硬碟
- 16X Dual 單面雙層DVD燒錄機
- 內建9合1讀卡機
- 支援7.1聲道立體聲音效
- USB 2.0x7(前2後4)，IEEE1394x2(前1後1)
- 三年零件保固，一年免費到府收送服務

*1MB L2 Cache, 3.20GHz, 800MHz FSB
*主系統最大可使用之記憶體為3GB

**NT$35,200**元(含稅)*

Compaq推薦使用 Microsoft® Windows® XP Professional。

## 征服榮耀，就等你開戰！

**Compaq Presario SR1490TW 桌上型電腦榮耀戰神機種採用含HT技術的Intel® Pentium® 4處理器+，極速規格配備，上戰場，才夠瞧！**

200GB超大容量硬碟加上頂級的nVidia GeForce 6600 256MB PCI-Express繪圖顯示卡，超高的解析度和前所未有的高速，無論單挑或團戰，Compaq Presario榮耀戰神機種，都給你無與倫比的征服快感！



## Compaq Presario SR1430TW
### 榮耀戰神－大衆機種17吋液晶螢幕組合

- Intel® Pentium® 4處理器515**
- Microsoft® Windows® XP家用版
- 採用最新Intel® 915G 晶片組
- 512MB PC3200 DDR400記憶體(可升級至4GB)*
- 80GB Series ATA 7200RPM硬碟
- Combo複合式光碟機
- 內建9合1讀卡機
- 搭配17吋LCD螢幕(HP VS 17)
- USB2.0x7 (前2後4)，IEEE1394x2 (前1後1)
- 三年零件保固，一年免費到府收送服務

*1MB L2 Cache, 2.93GHz, 533MHz FSB
*主系統最大可使用之記憶體為3GB

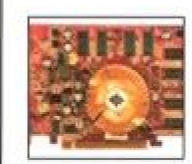
**NT$31,900**元(含稅)



防駭CPU：
搭載Intel® Execute Disable Bit(EDB)技術的Intel® 處理器，可有效防堵病毒入侵儲存空間。



200GB超大容量硬碟：
可儲存更多影音檔案，是愛好遊戲及喜愛視聽娛樂使用者的最佳選擇。



頂級加速卡：nVidia GeForce 6600 3D PCI-Express繪圖卡，搭配256MB記憶體，你可以用更高的解析度和前所未有的高速來跑遊戲及應用程式。
(限Compaq Presario SR1490TW)



單面雙層16倍速DVD燒錄器：
可燒錄單片8.5GB的DVD，相當於4小時DVD畫質影片和16小時VHS影片，同時支援DVD+/-RW。












**BUY NOW**

**HP產品查詢訂購熱線：0800-236-686**(週一～週五09:00～18:00)
**PC貴賓售後服務專線：0800-095-996**(週一～週六08:30～21:00)
**www.hp.com.tw**

經銷商：大同全省服務站0800-052-666、燦坤0800-095-885、精技(02)2795-8800、聯強國際(02)2506-3320、捷元公司(02)2795-6677、全國電子0800-021-921



+The hyperthreading feature is a new technology designed to improve performance of multi-threaded software products; please contact your software provider to determine software compatibility. Not all customers or software applications will benefit from the use of hyperthreading. Go to http://www.intel.com/info/hyperthreading/ for more information.

*Intel's numbering is not a measurement of higher performance. Microsoft and Windows are U.S. registered trademarks of Microsoft Corporation.

*產品外觀、顏色僅供參考，實際產品以交貨為準　*到府收送服務限台灣地區（不含離島）　*此價格均為單機價，不含螢幕
•HP保留更改或取消活動，及核准贈品申請資格最終審核之權利。